NUMERO SPECIAL

LE GUIDE DE NOEL DES JEUX SUR CONSOLES

CONSOLES +

LE MAG QUI S'EST OFFERT 883 JEUX POUR NOEL... GRATOS !

SPECIAL GUIDE D'ACHAT

883 CARTOUCHES TESTÉES !

3DO 200 JEUX POUR 94 !

LES JOYPADS DE REFERENCE P.22

MEGA-CD / SUPER NINTENDO

LES PLUS GRANDS JEUX JAMAIS CRÉÉS ARRIVENT

P. 8 / P. 17

SAIGNANT !

LES PLUS GRANDS MATCHS DE L'ANNEE :

- ✪ STREET FIGHTER II TURBO contre ✪ MORTAL KOMBAT (SUPER NINTENDO) P.58
- ✪ STREET FIGHTER II' contre ✪ MORTAL KOMBAT (MEGADRIVE)P. 59
- ✪ SAMURAI SHODOWN contre ✪ FATAL FURY (Neo Geo) P. 60
- ✪ BUBSY contre ✪ MISTER NUTZ (SUPER NINTENDO) P. 26
- ✪ SONIC 2 contre ✪ BUBSY (MEGADRIVE) P. 27
- ✪ STARWING contre ✪ POP'N TWIN BEE (SUPER NINTENDO) P. 72
- ✪ LORD OF THUNDER contre ✪ COTTON (PC ENGINE DUO)P. 73
- ✪ YOSHI'S COOKIE contre ✪ SUPER TETRIS 2 (SUPER NINTENDO)P. 96
- ✪ POPULOUS II contre ✪ MEGA LO MANIA (MEGADRIVE)P. 97
- ✪ MYSTIC QUEST contre ✪ LEGEND OF ZELDA (GAME BOY)P.106
- ✪ LANDSTALKER contre ✪ SHINING FORCE (MEGADRIVE)P. 107
- ✪ ERIC CANTONA FOOTBALL CHALLENGE contre ✪ SUPER KICK OFF (SUPER NINTENDO)P. 82
- ✪ BULLS VS BLAZER contre ✪ TEAM USA BASKET BALL (MEGADRIVE)P. 83
- ✪ NIGEL MANSELL F1 CHALLENGE contre ✪ F1 POLE POSITION (SUPER NINTENDO)P. 114
- ✪ F1 WORLD CHAMPIONSHIP contre ✪ SUPER MONACO GRAND PRIX 2 (MEGADRIVE) P. 115

MEGADRIVE : LE MEILLEUR RAPPORT QUALITÉ PRIX ? P.8

NINTENDO 64 BITS : ELLE VA FAIRE MAL !

GAME GEAR, LYNX, GAME BOY, PC ENGINE GT : LES ACCESSOIRES INDISPENSABLES P.24

AMIGA CD32 : 32 BITS POUR UN PRIX CANON

P.20

PASSEZ A L'ETAPE SUIVANTE : OFFREZ-VOUS UNE NEO GEO! P.10

JAGUAR : 64 BITS QUI VONT REVOLUTIONNER L'ANNEE 94

P.19

T6745 - 26 H - 39,00 F

N°26H NOVEMBRE 1993 - 39F. MAROC : 58DH. BELGIQUE : 241 FB. SUISSE : 10 FS. ESPAGNE : 1100 PTAS. ISSN 073-6968

MEGADRIVE

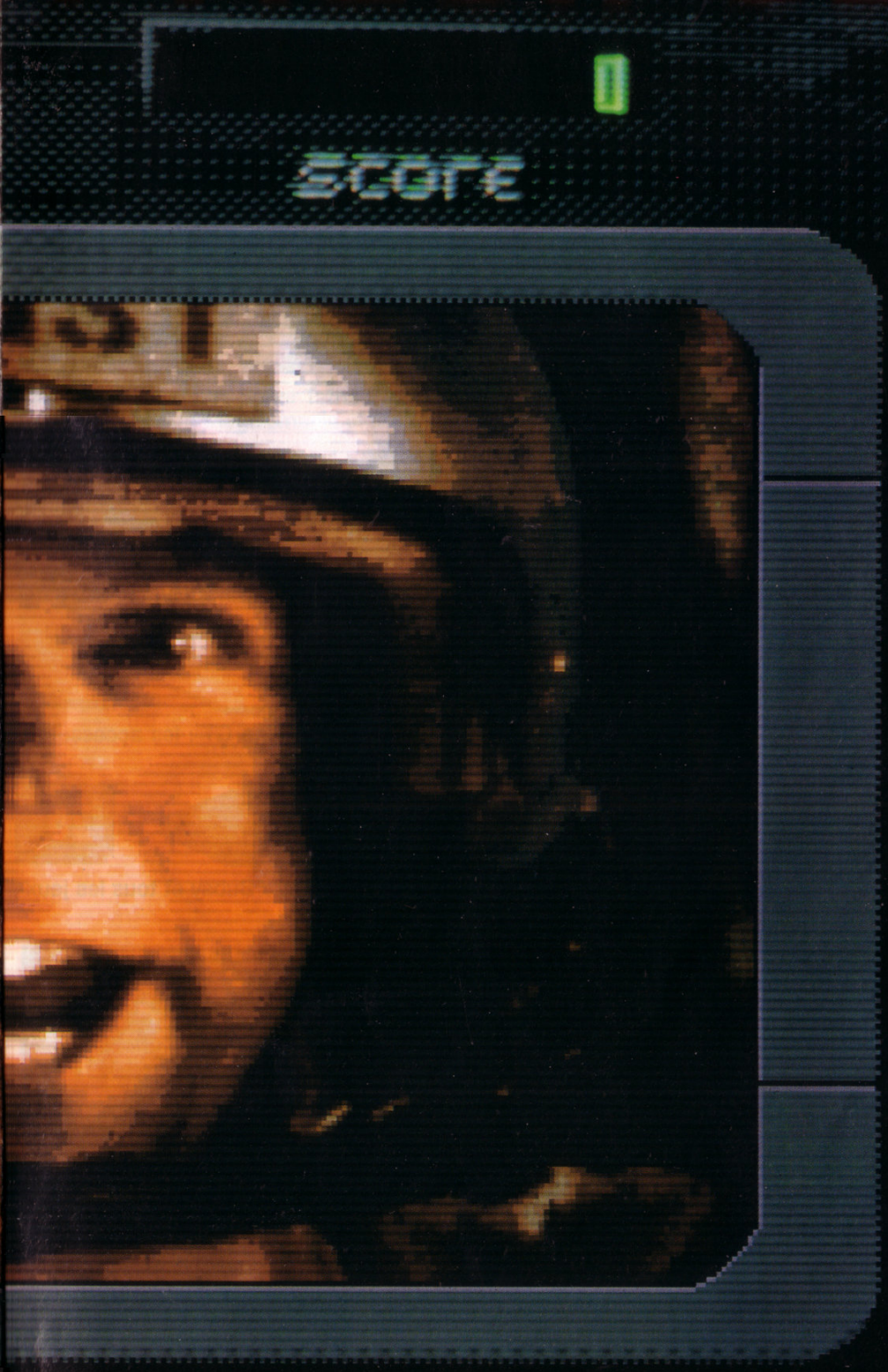
Votre copilote vous hurle de rectifier la trajectoire, mais il est déjà trop tard ! Un bruit strident vous déchire les tympans, lumière aveuglante, sensation de chaleur, tout est allé trop vite et vous ne savez plus très bien où vous en êtes... Bienvenue sur Mega CD ! Images vidéo interactives, graphismes stupéfiants, son laser stéréo*, vous venez de passer au niveau supérieur ! Désormais vous n'êtes plus seulement au coeur de l'action, vous l'anticipez, la modifiez.

* Le Mega CD lit également tous les CD audio.

3615 SEGA

LA CLAQUE

+MEGA CD]



Provoquer vos adversaires, étudier leurs réactions, tout est permis. Mais n'oubliez jamais : c'est avec votre vie que vous jouez ! Le Mega CD, une machine infernale d'une capacité de stockage et de traitement des données monstrueuse, capable d'avaler des disques contenant 500 fois plus d'informations qu'une cartouche 16 Bit. Piloté par trois microprocesseurs ultra puissants et boosté par une puce fuzzi-programming, le Mega CD transforme votre Megadrive en arme redoutable. Mega CD, jamais une claque n'aura fait autant de bruit.

C'EST PLUS FORT QUE TOI.

SEGA

NTERACTIVE

SOMMAIRE

MEGADRIVE ET SUPER NINTENDO 8

Faut-il aujourd'hui passer à la Neo Geo ou à l'arcade?

NINTENDO 64 BITS 12

Elle est pour l'instant baptisée Reality et elle va faire mal!

3DO 14

200 jeux pour 94! C'est du moins ce que promettent les éditeurs...

CD ET CONSOLE 16

Il n'est pas un constructeur qui ne prévoit une version CD de sa machine. Support d'avenir, la petite galette métallisée débarque sur nos consoles préférée en force.

MEGA-CD 17

La Megadrive attaque au laser et se dote d'une logithèque impressionnante.

JAGUAR 19

64 bits qui pourraient bien révolutionner le monde des consoles.

AMIGA CD 32 20

32 bits pour un prix canon. Lorsqu'un constructeur micro arrive sur le marché de la console...

CODE DES PRIX UTILISÉ DANS CONSOLES +

A : jusqu'à 99 F. — B : de 100 à 199 F. — C : de 200 à 299 F. — D : de 300 à 399 F. — E : de 400 à 499 F. — F : de 500 à 999 F. — G : de 1 000 à 1 499 F. — H : de 1 500 à 1 999 F. — I : de 2 000 à 3 000 F.

Crash'n Burn sur 3DO.
Texture de la piste et des décors haut de gamme, effet de relief à vous couper le souffle, plus une flopée d'adversaires plus hargneux les uns que les autres.

DOSSIER PADS 22

Un délire de pads tous plus fous les uns que les autres.

ACCESSOIRES PORTABLES 24

Game Gear, Lynx, Game Boy, PC Engine GT : les accessoires indispensables.

PLATES-FORMES 26

Bubsy contre Mr Nutz - Sonic 2 contre Bubsy et tous les jeux de plates-formes

Mr Nutz était attendu de tous. Il ne décevra personne ! Sur SNIN, il est de la trempe des champions, il côtoie les plus grands...

BEAT'EM ALL 58

Street Fighter II Turbo contre Mortal Kombat - Street Fighter II' contre Mortal Kombat - Fatal Fury 2 contre Samurai Shodown et tous les Beat'em all

SHOOT'EM UP 72

Starwing contre Pop'n Twin Bee - Lord of Thunder contre Cotton et tous les Shoot'em up

SPORT 82

Eric Cantona Football Challenge contre Super Kick Off - Bulls vs Blazers contre Team USA Basket Ball et tous les jeux de sport

REFLEXION 96

Yoshi's Cookie contre Super Tetris 2 + Bombliss - Populous 2 contre Megalomania et tous les jeux de réflexion

Aladdin est la preuve qu'une Megadrive bien programmée peut fournir des jeux d'un très haut niveau de qualité. Les nouvelles consoles n'ont qu'à bien se tenir : les "vieilles" contre-attaquent !

AVENTURE 106

Mystic Quest contre The Legend of Zelda - Landstalker contre Shining Force et tous les jeux d'aventure

SIMULATION/CONDUITE 114

Nigel Mansell F1 Challenge contre F1 Pole Position - F1 World Championship contre Super Monaco Grand Prix et tous les jeux de simulation/conduite

883 CARTOUCHES 122

883 cartouches au banc d'essai ! Tous les jeux testés dans Consoles + depuis sa création en 18 pages de tableaux

ADRESSES UTILES 140

Pour trouver l'adresse dont vous avez besoin

INDEX 146

Tous les jeux mis en fiche dans ce numéro

Salut à tous !

Vous en rêviez, Consoles + l'a fait ! Voilà enfin le guide que vos lettres ne cessent de réclamer, un guide totalement et exclusivement destiné aux fous de consoles. Jusqu'ici, nous partagions la scène avec les micros mais, aujourd'hui, STOP ! Les feux des projecteurs sont braqués rien que sur nous. Tiens ! A propos du feu des projecteurs, vous ne devez sous aucun pretexte manquer la Nuit de Jeux Vidéo. Le vendredi 26 novembre, sur France 3, nous aurons quatre heures d'antenne pour vous parler des derniers jeux, des dernières machines, des derniers programmeurs. Quatre heures pendant lesquelles vous pourrez assister comme si vous y êtiez à la remise des Consoles + d'Or. Si, si, vous avez bien lu : les Consoles + d'Or, ce sont NOS récompenses spécialement décernées aux meilleures cartouches de l'année, les lauriers qui viendront couronner les éditeurs des plus grands jeux. Mais nous n'en sommes pas là... Pour l'instant, vous avez entre les mains un monument de savoir, un condensé de consolologie (ben oui, la science des consoles...!) qui va vous suivre tout au long de votre vie d'allumé des jeux vidéo. Vous trouverez dans ces pages des dossiers IN-DIS-PEN-SABLES pour savoir quelle machine choisir, quelle cartouche acheter, quel accessoire se procurer. Vous apprendrez tout sur tout et c'est pour ça que cela s'appelle Le Guide. Vous pouvez tout de suite réserver une place dans votre coffre-fort : ce numéro spécial est aussi précieux qu'une Eprom japonaise ou qu'un proto made in US. Alors, dégustez-le et continuez à nous être fidèles : on adore ça !

Toute l'équipe : Jean-Michel, Max, Sam, Banana, Spy, Switch, T.Rex, Jacques, Spirit, Homer, Doguy, Kaneda, Peter, Marc, Marc (y'en a deux), Rocket, Jimmy H... et tous les autres !

EDITO

LA HOT-LINE

Tous les mercredis de 13 heures 30 à 17 heures 30 et les vendredis de 17 heures à 19 heures, ET SEULEMENT À CES HORAIRES-LÀ ! vous pouvez appeler au (16 1) 46 62 28 02.

NOUVEAU!

UN SERVICE VOCAL SPECIAL TIPS

FAITES LE BON *Megadrive, Neo Geo*

Megadrive et Super Nintendo (SNIN) sont les deux ténors du jeu vidéo, se disputant le marché familial à coups de spots télévisés et d'actions médiatiques. Mais pour choisir en connaissance de cause, mieux vaut avoir tous les éléments de comparaison, ce qui sera le but de la

MEGADRIVE OU SNIN : L'ETERNELLE QUESTION

Il y a les fous de Sonic et les dingues de Mario. Mais les deux mondes ne sont pas forcément incompatibles. Vous voulez vraiment faire un choix ? O.K...

Megadrive : se bonifie avec l'âge ?

QUELLES SONT LES PREMIERES IMPRESSIONS?

Look noir pour la Megadrive, gamme de gris pour la SNIN, les deux consoles sont agréables à l'œil et ne déparent pas au coté de la chaîne Hi-Fi. La SNIN bénéficie d'un bouton d'éjection des cartouches et de deux manettes livrées en standard. Mais, de son coté, la Megadrive offre une sortie casque stéréo avec potentiomètre de réglage, très pratique pour se plonger dans l'ambiance sans pour autant casser les oreilles des voisins. A noter que la Megadrive II, version relookée de la Megadrive vendue avec le Mega CD II, a désormais perdu cette possibilité. Les deux consoles se connectent sur la prise Péritel d'un moniteur ou téléviseur.

Les deux consoles se tiennent au coude à coude, chacune ayant ses qualités propres dans ce domaine.

La Super Nintendo occupe le marché.

QUELLES SONT LEURS PERFORMANCES TECHNIQUES?

Le processeur 16/32 bits de la Megadrive est plus puissant que le 8/16/24 bits de la SNIN. Mais, contrairement aux micros, le processeur d'une console est souvent moins important que ses coprocesseurs, puces dressées à effectuer des tâches très utiles au jeu, comme la gestion des graphismes, de l'animation et du son. La SNIN reprend ici un net avantage. Cela se traduit par de réelles différences de possibilités au niveau des résultats.
Graphiquement, la résolution maximale de la SNIN (512 x 448) est bien supérieure à celle de la Megadrive (320 x 224). Toutefois, pour des raisons de rapidité d'animation, le résolution maximale de la SNIN n'est pratiquement jamais mise à profit dans les jeux et les deux consoles se retrouvent finalement à égalité dans les jeux. La SNIN permet de disposer de 256 couleurs sur un même écran (sans conflit de proximité) choisies

Super Nintendo : Fiche signalétique

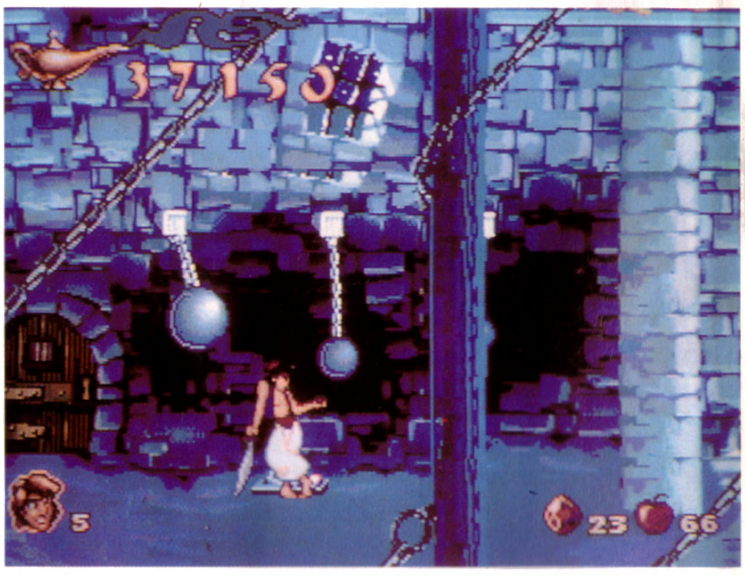
Microprocesseur :	65C816 (16 bits)
Mémoire morte :	cartouche d'un capacité de 1 Mo pour les plus gros titres.
Capacités graphiques :	512 x 448 pixels en 256 couleurs choisies parmi une palette de 32 768 nuances. Fonctions câblées pour le zoom, la rotation et le scrolling.
Capacités sonores :	chip sonore Sony avec un excellent rendu sonore (8 voies stéréo)
Sortie vidéo :	Péritel
Sortie son :	Péritel
Prix :	700 F environ

POINTS FORTS

- Logithèque étendue et de qualité
- Bonnes capacités graphiques et sonores
- Excellent rapport qualité-prix

POINTS FAIBLES

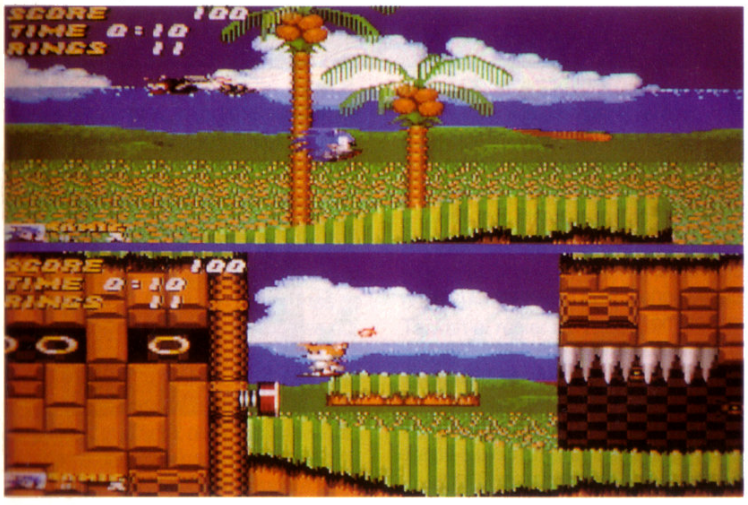
- Prix des jeux excessifs (le prix de la console pour les derniers hits en import !)
- Pas d'accès au CD-ROM



Aladdin : bien programmée, la Megadrive rend des points aux petites nouvelles.

CHOIX : SNIN, ou consoles d'arcade

première partie de cet article. D'autres consoles sont plus puissantes que ces deux 16 bits. Neo Geo par ci, Kic's ou Combo AV par là, les spécialistes des salles de jeux peuvent retrouver chez eux les joies de l'arcade. Savoir ce qu'il en est exactement constitue la seconde partie de cette analyse.



La nouveauté de Sonic 2, c'était Tails, un petit renard qui suivait notre héros bleu.

parmi 32 768 nuances. La Megadrive n'offre pour sa part que 64 couleurs simultanées, avec un petit conflit de proximité (16 couleurs seulement par bloc de 8 x 8 pixels). Dans la pratique, l'avantage de la SNIN est ici réel, les rares jeux convertis de la SNIN à la Megadrive (Final Fight par exemple) confirmant cette notion. Le graphisme, c'est bien, mais l'animation, c'est encore mieux. Grâce à ses fonctions de rotation d'écran, de déformation de sprites et de zoom câblés, la SNIN surclasse là encore la Megadrive. Son fameux mode 7, qui met à profit ces facilités, fait les beaux jours des courses de voiture et autres rallyes à moto. La Megadrive ne dispose en standard d'aucune de ces facilités et il faut lui adjoindre les services d'un Mega-CD II pour qu'elle en profite. Il faut préciser toutefois que les choses sont moins tranchées en pratique. Bien programmée, la Megadrive est parfaitement capable de prouesses en animation, comme le montre Sonic, Aladdin, ou le prochain Jungle Book. La SNIN, de son côté, a été quelque temps handicapée par une méconnaissance des programmeurs, conduisant à des ralentissements en cours d'action. Mais ce temps semble aujourd'hui heureusement révolu.

En dépit des possibilités variées de la Megadrive au niveau du son (3 modes de synthèse), le coprocesseur son Sony de la SNIN fait la différence. Recourant lui aussi à plusieurs techniques de synthèse sonore, il dispose d'un plus grand nombre de voies et apparaît plus mélodieux à l'oreille.

La conception plus ancienne de la Megadrive la handicape par rapport à la SNIN. Mais la différence n'est pas insurmontable pour de bons programmeurs.

Sur quelle console trouve-t-on les meilleurs jeux?

En dépit de sa sortie plus récente, la SNIN a rattrapé la Megadrive en terme de qualité et d'étendue de la logithèque. Il y a quelques mois, on pouvait encore prétendre que chacune avait ses domaines de prédilection : beat'em all et aventure/action pour la SNIN, plates-formes et sport pour la

Megadrive : Fiche signalétique

Microprocesseurs :	68000 (16 bits) cadencé à 7,6 MHz + Z80 (8 bits) pour la compatibilité Master System.
Mémoire morte :	cartouche d'une capacité de 3 Mo pour les plus "gros" titres.
Mémoire vive :	128 Ko, partagés entre la mémoire programme, la mémoire vidéo et le son.
Capacités graphiques :	résolution de 320 x 224 pixels en 64 couleurs parmi 512, avec conflit de proximité (16 couleurs par bloc de 8 x 8 pixels).
Capacités sonores :	synthèse classique, synthèse FM et format PCM stéréo 8 bits sur 8 voies pour les digitalisations.
Sortie vidéo :	Péritel
Sortie son :	Péritel + casque
Prix :	700 F environ

POINTS FORTS
- Logithèque étendue et variée
- Accès au CD-ROM (Mega-CD II)

POINTS FAIBLES
- Une seule manette en standard
- Capacités graphiques à la traîne

Sonic a beaucoup fait pour le succès de la Megadrive. Ici, un écran de Sonic 2.

Street Fighter 2 Turbo est version améliorée du grand hit sur Super Nintendo.

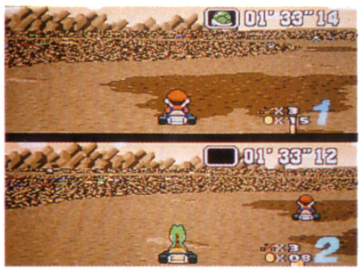
Megadrive. Mais cette disposition tend à s'estomper ces derniers temps. Avec Mortal Kombat et surtout Street Fighter II', la Megadrive n'a plus grand chose à envier au Street Fighter II Turbo de

SF2Turbo : un must indispensable.

la SNIN. Même chose en matière de sport pour la SNIN avec Eric Cantona par exemple. On trouve désormais de grands titres dans pratiquement tous les domaines sur les deux consoles. Chacune peut s'enorgueillir de titres phares. Avec Aladdin, Landstalker et autre Cool Spot, la Megadrive prouve qu'elle est toujours dans la course. La SNIN ne démérite pas non plus avec ses Mario (All Stars, Kart), Bubsy ou Star Wings. Autre facteur qui profite aux joueurs: la politique d'exclusivité de Sega et Nintendo semble s'assouplir nettement. Auparavant, un éditeur développant sur SNIN ne pouvait développer simultanément sur Megadrive (ou alors en passant par des moyens détournés). Désormais, les choses semblent aller mieux, certains classiques de l'une étant transposés sur l'autre. Dans ces conditions, on peut même se demander si l'on ne pourra pas jouer un de ces jours à Sonic sur SNIN ou Mario sur Megadrive!

En dépit de sa sortie plus récente, la logithèque de la SNIN est aujourd'hui aussi développée que celle de la Megadrive. Toutes deux disposent d'excellents titres dans presque tous les domaines.

La SNIN l'emporte d'une courte tête en matière de beat'em all ou de shoot'em up, mais la Megadrive est un peu mieux dotée en sports et ses



Mario Kart, sur SNIN : époustouflant !

cartouches sont souvent un peu moins onéreuses. Jetez aussi un œil sur l'équipement de vos amis pour faciliter les échanges.

Neo Geo : Fiche signalétique

Microprocesseur	Motorola 68000 (16 bits) cadencé à 12 MHz + Z80 (8 bits) à 4 MHz.
Mémoire morte:	5 à 41 Mo pour les cartouches
Mémoire vive:	1 Mo pour la vidéo + 64 Ko pour les programmes + 68 Ko de disque virtuel
Capacités graphiques:	graphismes haute résolution en 4 096 couleurs simultanées parmi 65 536. 380 sprites simultanés. Scrolling câblé sur 3 plans.
Capacités sonores:	générateur de son FM + PCM + PSG. 13 voies sonores en numérique de qualité CD.
Sortie vidéo:	Péritel
Sortie son:	Péritel
Prix:	2 500 F environ

POINTS FORTS

• Capacités graphiques et sonores excellentes
• Joystick de qualité

POINTS FAIBLES

• Prix excessifs des cartouches (1 500 F pour les dernières nouveautés)
• Une seule manette en standard
• Logithèque réduite et centrée "baston"

Fury II, World Heroes II et l'impressionnant Samurai Shodown) renvoient proprement Street Fighter II Turbo et autres Mortal Kombat au vestiaire. Les combattants sont plus variés, les coups spéciaux plus impressionnants, l'animation plus complexe, la bande sonore plus explosive, la totale en somme.

Dans ces conditions, on pourrait se demander pourquoi tous les joueurs ne sont pas depuis longtemps sur Neo Geo. Les raisons en sont multiples. Tout d'abord, si le prix de la console a baissé, il reste tout de même plus de 3 fois supérieur à celui d'une Megadrive ou d'une SNIN. Mais c'est surtout le prix des jeux qui fait la différence. Si l'on peut trouver de bons titres anciens pour 600 F environ, il faut débourser 1 500 à 1 700 F pour se payer les derniers hits. A moins d'être riche comme Crésus, vous ne pourrez vous permettre d'acquérir tous les grands titres de cette console. La solution peut résider dans la

Une machine d'arcade à domicile.

location, les bourses d'échange ou la revente de votre ancienne cartouche pour en acquérir une nouvelle. Mais alors, il faudra se résoudre à ne

ET POURQUOI NE PAS PASSER A LA NEO GEO?

Vous avez une Megadrive ou une Super Nintendo et vous voulez passer à la vitesse supérieure ? Pourquoi ne pas vous essayer à la Neo Geo : les prix baissent !

Longtemps réservée à une élite du fait de son prix excessif, la Neo Geo est vendue désormais à un prix beaucoup plus raisonnable: 2 500 F pour la console et sa manette. Et coté performances, elle les vaut largement. Les graphismes sont somptueux, le méga-octet de mémoire réservé à la vidéo et les 4 096 couleurs faisant la différence. L'animation n'est pas en reste avec des sprites nombreux et de grande taille, un fréquent usage des scrollings différentiels (ils sont câblés) et surtout l'absence de tout ralentissement ou du moindre clignotement des sprites. Quant au son, on approche là aussi de la perfection. Les derniers jeux de baston sortis sur cette console (Fatal

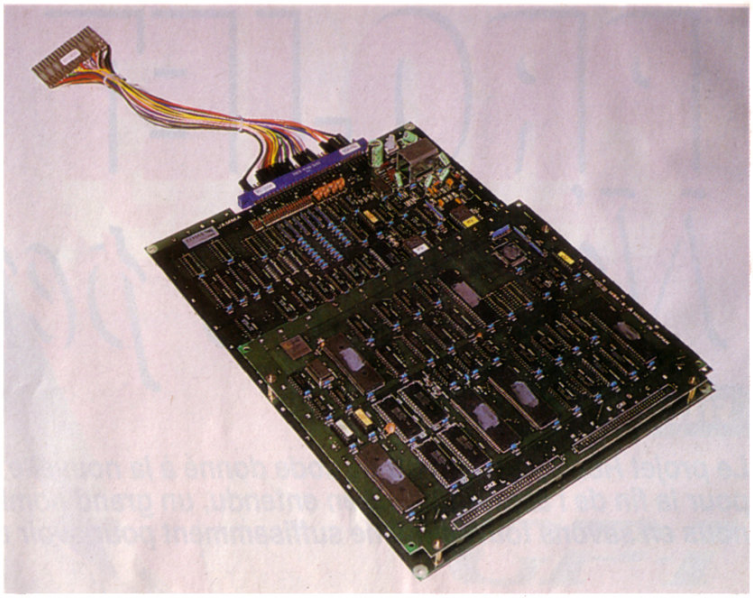
Samurai Shodown vous plonge dans le Moyen-Age japonais. Une réussite.

posséder qu'un seul jeu à la fois, ce qui est souvent frustrant et retire le bénéfice de la diversité. Le second problème qui touche la Neo Geo concerne sa logithèque. Les titres sont exclusivement produits par SNK, le fabricant de la console. Cette société a l'avantage de concevoir aussi des bornes d'arcade, ce qui est une garantie de qualité pour les jeux. En revanche, on ne peut en attendre la diversité ni le rythme des parutions que l'on observe sur les autres 16 bits. En moyenne, on peut compter sur un ou deux jeux par mois dans le meilleur des cas. De plus, ces jeux sont presque toujours ciblés beat'em all et baston en tous genres. Les mordus de combat s'éclateront comme des fous, mais les amoureux de Mario, Sonic, Star Wings et autres Dungeon Master chercheront en vain une plus grande variété. ***Pour les passionnés de jeux de baston habitués des salles d'arcade, la Neo Geo est la seule console à pouvoir offrir les mêmes joies pour un prix abordable. Mais vu les prix des derniers hits, il faudra recourir à l'échange ou à la location et la logithèque reste presque exclusivement centrée sur les beat'em all.***

POURQUOI NE PAS ALLER ENCORE PLUS LOIN ?

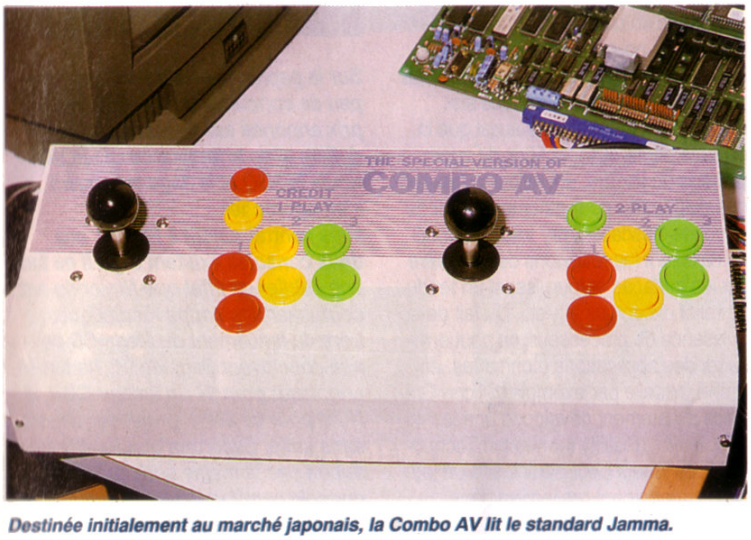
Les fondus qui engloutissent tout leur argent dans les machines d'arcade devraient envisager de passer au standard pro : les consoles à base de cartes Jamma.

Si la Neo Geo est déjà une star, il faut savoir que d'autres machines sont encore plus puissantes: la Kic's et la Combo. Ces deux "consoles" sont en fait de véritables bornes d'arcade, aux performances graphiques, sonores et animées époustouflantes. Ces machines n'utilisent pas de cartouche comme les autres consoles, mais des cartes de type Jamma, les mêmes que celles qui alimentent la majorité des bornes d'arcade. Rien ne vous empêche donc en théorie de retrouver chez vous les mêmes jeux que ceux des salles d'arcade ou des cafés. Ces cartes Jamma n'ont pas grand chose à voir en apparence avec les cartouches classiques. De grande dimension, elle sont couvertes de composants électroniques et autres modules mémoire. Non protégées par un "emballage", elles nécessitent donc de plus grandes précautions pour éviter de les endommager. En revanche, elles autorisent aussi une plus grande liberté de conception des jeux, certaines cartes récentes incorporant un processeur 32 bits pour booster la machine. Mais revenons aux consoles elles-mêmes. Si toutes deux sont capables de gérer les fameuses cartes Jamma, il existe cependant un certain nombre de différences entre elles. La Kic's est la moins bien importée en France. Il faut donc le plus souvent la commander directement au Japon ou à Taïwan et régler les différents problèmes de compatibilité. La transformation de l'alimentation (220 en 110V) ne pose guère de difficulté. Mais la norme vidéo est autrement plus complexe. Si votre téléviseur accepte le NTSC, tout ira bien. Sinon, il faudra adapter votre console à la norme Secam, ce qui demande de bonnes connaissances. La Combo AV ne pose aucun de ces problèmes. Mieux importée, elle est aussi adaptée aux normes françaises en matière d'alimentation et de signal vidéo. Il n'en subsiste pas moins un certain nombre d'autres points épineux. Le premier est tout simplement le prix. Si le prix de la console reste accessible (3 000 F environ pour une Combo AV avec un jeu), celui des jeux est tout autre. Si l'on peut trouver des cartes Jamma pour 500 F, les derniers hits valent tout de même 8 000 F en plus! Sans compter (sans jeu de mot) que ces cartes Jamma sont autrement plus difficiles à trouver que les cartouches Megadrive, SNIN ou même Neo Geo. ***Avec la Combo AV ou la Kic's et leurs cartes Jamma, le fondu d'arcade pourra se permettre de retrouver chez lui tous les plaisirs des salles de jeu. A condition toutefois de savoir où s'approvisionner et de consacrer un budget important à sa passion.***



Les tripes de la Kic's : du matériel de pro qui vient directement de l'arcade.

Plus ancienne que la Combo, la Kic's est néanmoins plus robuste et plus fiable.



Destinée initialement au marché japonais, la Combo AV lit le standard Jamma.

Conclusion

Megadrive et SNIN représentent le meilleur choix actuel pour jouer à des jeux d'action de qualité sans pour autant se ruiner. Si la Megadrive est un peu moins performante techniquement sur le papier, la différence reste bien minime en pratique, les deux consoles offrant leur lot de hits dans tous les domaines. Les passionnés de baston et autres beat'em all pourront se tourner vers la Neo Geo. Si les jeux sont encore un bon cran au-dessus, les nouveautés sont onéreuses, la logithèque moins variée et son renouvellement moins rapide. Enfin les Kic's et autres Combo AV ouvrent la porte aux cartes Jamma qui équipent les machines d'arcade. Le prix est prohibitif (les jeux principalement) et la diffusion limitée mais le mordu pourra passer du café à son domicile en continuant de jouer exactement aux mêmes jeux.

PROJET REALITY
Nintendo pense à l'avenir

Le projet Reality est le nom de code donné à la nouvelle console 64 bits de Nintendo dont le lancement est prévu pour la fin de l'année 1995. Bien entendu, un grand nombre de ses caractéristiques sont encore vagues. Mais nous en savons tout de même suffisamment pour avoir une idée de ce que pourrait être cette console.

Qui participe au projet ?

Pour ce projet, Nintendo tourne le dos à ses habitudes. Au lieu de concevoir sa console de A à Z comme cela a été le cas pour les autres, il s'est allié avec Silicon Graphics, une compagnie américaine. Cette compagnie très bien implantée est spécialisée dans les stations de travail (ordinateurs très puissants). Sachez par exemple que les trucages incroyables de Terminator II et de Jurassic Park ont été réalisé sur station Silicon Graphics. De cette manière, Nintendo pourra profiter des compétences reconnues de Silicon Graphics en matière d'architecture 64 bits et se consacrer à la production des jeux.

Comment est-elle construite ?

Jusque là, Nintendo (et les autres fabricants de console) compensait la relative faiblesse du processeur par une batterie de coprocesseurs spécialisés offrant toute une série de facilités pour le jeu : scrolling hardware, zoom, rotation, etc. Avec le projet Reality, Nintendo opte au contraire pour un processeur surpuissant, conçu et produit par MIPS, une filiale de Silicon Graphics. Ce composant regroupe en fait dans une même puce 3 composants distincts : un processeur Risc 64 bits, un coprocesseur graphique et un ensemble d'Asic (Applications Specific Integrated Circuits), chips spécialisés dans une fonction. A lui seul, ce processeur assurera toutes les fonctions audio, vidéo et graphiques. La partie processeur devrait être proche des R4000 et R4400 qui équipent les stations Silicon Graphics. A titre de comparaison, ces processeurs sont 5 fois plus puissants que ceux qui équipent les PC et Mac haut de gamme, eux-mêmes pouvant se vanter d'être encore 10 fois plus puissants que les consoles 16 bits grand public en matière de processeur ! En ce qui concerne le support des jeux, Nintendo prévoirait un lecteur CD-ROM.

Quelles capacites graphiques ?

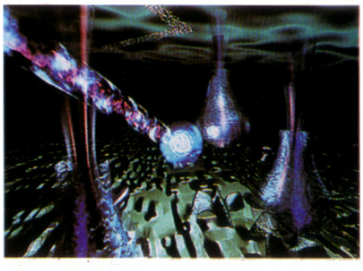
Si l'on se base sur les stations Silicon Graphics actuelles, on peut espérer disposer d'un codage 32 bits, c'est-à-dire 24 bits pour les 16 millions de couleurs et 8 bits d'Alpha Channel (soit 256 possibilités par pixel réservées aux effets). Il est fort probable aussi que la console offrira des fonctions de zoom, placage de texture, anti-aliasing (lissage des diagonales pour estomper l'effet de marches d'escalier), ray tracing (procédé calculant les réflexions de la lumière sur les surfaces et fournissant un rendu de relief exceptionnel), etc. Du fait de la puissance du processeur, on peut envisager des applications étonnantes, en réalité virtuelle par exemple. Silicon Graphics a justement développé une technique : le RIT (Reality Immersion Technology). Le joueur peut participer à un jeu 3D en intervenant réellement dans l'univers en temps réel.

Et les sons ?

La console 64 bits de Nintendo devrait offrir une qualité sonore équivalente à celle du CD audio, c'est-à-dire en 16 bits stéréo 44 kHz et même au delà. Il n'est pas impossible qu'elle offre en outre la technologie Qsound ou son équivalent, qui offre un relief sonore inégalé.

Qu'en sera-t-il des jeux ?

Grâce aux capacités impressionnantes de la console et à la richesse du CD-ROM en matière de stockage, les jeux de la Reality pourraient être stupéfiants, avec des images haute résolution, des vidéos et des mondes virtuels. Mais de tels jeux nécessitent de gros coûts en matière de développement.



Sur le papier, le projet Reality a bien peu de concurrents, d'autant que le prix annoncé est au plancher : 250 dollars avec le lecteur de CD-ROM. Seuls la 3DO et le Jaguar peuvent s'en approcher.
Mais contrairement à Reality, ces deux consoles existent déjà. Il ne faut pas oublier en effet que Nintendo est coutumier des coups médiatiques. Lors du lancement du Mega-CD de son concurrent Sega en 91, Nintendo annonçait pour 94 un lecteur CD-ROM pour sa SNIN, projet désormais sans suite. Espérons que Reality ne subira pas le même sort, car cette console paraît vraiment prometteuse.

ACTION GAMES

MECHWARRIOR

GP-1

DRAGON BALL Z

TRAME WAY - RCS NANTERRE B 349 311 670

MECHWARRIOR

3017 : les parents du jeune Harry sont tués par les guerriers de la Lance Noire. Dix ans plus tard, ce dernier décide de les venger et part remplir sa mission à bord de son robot ultra-sophistiqué, pour un combat Battletech sans merci avec d'autres Mechwarriors aussi puissants.

SUR : SNES

GP-1

Treize des plus grands circuits internationaux de Grands Prix moto sont à votre portée ! Sur lequel choisirez-vous de vous mesurer à l'élite des pilotes : Suzuka au Japon connu pour sa technique ou Hockenheim en Allemagne pour sa rapidité ?

SUR : SNES

DRAGONBALL Z

Retrouvez les personnages du dessin animé, Sengoku, Vegeta, Frazer et tous les autres dans un fantastique jeu de combat.
La grande diversité des coups et des mouvements font de Dragonball Z un jeu d'arts martiaux surprenant par le réalisme et la rapidité de l'action.

SUR : SNES

POUR TOUT RENSEIGNEMENT SUR LES JEUX, APPELEZ LE "S.O.S" NINTENDO (1) 34 64 77 55

BANDAI

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Original Nintendo Seal of Quality

BANDAI

ACTIVISION

ATLUS

3DO : *Elle est là*

Mais où étaient-ils passés ? Cet après-midi là, la rédaction était déserte... Enfin, presque : tous les journalistes étaient en fait agglutinés dans la salle des ordis pour tester la 3DO que nous venions de recevoir. Et à leurs réactions, il était évident que la machine n'était pas un gadget. J'envoyais aussitôt Jacques en reportage...

Qu'est-ce que la 3DO ?

A l'inverse des autres, la 3DO n'est pas une console produite par une société particulière mais un standard. Ce standard est basé sur une architecture hardware orientée vers le multimédia, le 3DO Interactive Multiplayer. Tous les fabricants pourront ensuite concevoir les machines de leur choix, du moment qu'elles respectent les spécifications de base. Actuellement, Matsushita/Panasonic a été le premier à livrer sa machine, mais Sanyo et AT&T suivent de près.
La 3DO est un nouveau standard de console multimédia interactive. Les consoles pourront être produites par différents fabricants et resteront compatibles entre elles.

Un nouveau standard est-il né ?

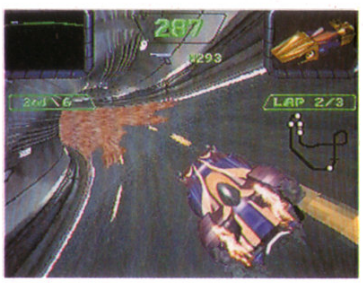
Que peut-on esperer de la 3DO pour le jeu ?

La 3DO offre une puissance incroyable aux créateurs de jeu. Sa résolution graphique fournit des images de qualité photographique. Mais, surtout, le processeur Risc 32 bits orienté vers l'animation délivre des performances 50 fois supérieures à celles des consoles 16 bits actuelles. Outre sa puissance brute, la 3DO dispose d'autres facilités dans les domaines du graphisme et de l'animation. Les "cellules d'animation", cousines des sprites, n'ont aucune des limitations de ces derniers. Les outils Cinematic développés par la compagnie autorisent toutes les distorsions possibles de l'image. La gestion de la transparence est aussi au programme, tout comme les effets de lumière. La 3DO dispose aussi de l'anti-aliasing (estompage des marches d'escalier) et du mapping de texture apportant beaucoup aux univers 3D.

Coté son, la 3DO n'est pas en retard non plus. Le DSP fournit une qualité d'échantillonnage équivalente au CD audio, avec en outre la possibilité d'effets et de trucages sonores en temps réel. Le procédé 3D Audio Imaging accentue encore le relief sonore. Enfin, le support laser avec lecteur double vitesse évite tous les problèmes de place et réduit les coûts de production.
Les remarquables capacités de la 3DO dans les domaines graphique, sonore et de l'animation alliées au support CD lui confèrent une place de choix pour le multimédia et le jeu en général.

Et dans la pratique ?

Au moment où nous écrivons ces lignes, seul Crash'n Burn était disponible. Cette course/combat de voitures futuriste est impressionnante. Parfois, la piste que vous empruntez s'élève dans les airs et devient alors transparente (on voit les nuages au travers !). L'impression de vitesse est très bien rendue et les options de jeu d'une richesse incroyable et superbement présentées. Mais on note quelques ralentissements lors des accès disque et le jeu ne peut être pratiqué à deux. Le résultat final est moins révolutionnaire que ce que l''on pouvait attendre d'une telle machine. Mais il ne s'agit que d'un début. La 3DO a attiré la quasi-totalité des grands éditeurs qui comptent développer au plus vite sur ce nouveau support. D'Electronic Arts et Trilobyte à Microprose et Psygnosis, en passant par American Laser Games, Crystal Dynamics, Dynamix, Interplay, Ready Soft, Spectrum Holobyte, ou The Software Toolworks, plus de 300 éditeurs ont acquis la licence 3DO et cette liste s'allonge régulièrement. La 3DO devrait disposer d'une vingtaine de titres pour Noël 93 et en voir de nouveaux tout au long de l'année 94. Certains titres seront développés spécialement pour ce support, d'autres seront des conversions de grands titres disquette ou cartouche, d'autres encore des transpositions 3DO de titres CD-ROM. On peut ainsi citer en vrac pour le jeu Mad Dog McCree, Total Eclipse, Aces over Europe, The Incredible Machine, Road Rash, PGA Tour Golf, Battle Chess, Lemmings, Microcosm, Dragon's Lair, Star Trek, Demolition Man ou The 7th Guest Part II. Le catalogue comprendra aussi des titres de culture générale, d'éveil, des encyclopédies en tous genres, ainsi que des films au format CinePak et MPEG 1.
Si le premier jeu de la 3DO est très bon mais pas exceptionnel, l'avalanche d'éditeurs de poids qui s'intéressent à cette console devrait la doter très prochainement d'une logithèque étendue et variée.



Crash'n Burn : des animations géniales.

3DO : Fiche signalétique

Microprocesseurs :	ARM60 (Risc 32 bits) + DSP + 2 blitters (accélérateurs graphiques)
Mémoire morte :	compatibilité jeux CD, CD audio, photo CD, CD vidéo au format CinePak (et MPEG 1 par carte d'extension)
Capacités graphiques :	640 x 480 pixels en 16 millions de couleurs sans conflit de proximité (codage 24 bits)
Capacités sonores :	son stéréo qualité CD (16 bits stéréo à 44 kHz) ; DSP autorisant le traitement du son en temps réel ; 3D Audio Imaging pour accroître l'effet de relief sonore.
Sortie vidéo :	vidéo composite NTSC (modèle japonais d'import)
Sortie son :	chaîne Hi-Fi +/- téléviseur (2 cinch) (modèle japonais d'import)
Performances lecteur CD-ROM :	lecteur double vitesse, autorisant un taux de transfert de 300 Ko/s.
Prix :	700 $ (près de 7 000 F en import)

POINTS FORTS
- Processeur 32 bits
- Exceptionnelles capacités graphiques
- Lecteur CD rapide

POINTS FAIBLES
- Prix élevé
- Peu de titre (état provisoire)
- Standard NTSC (modèle japonais d'import)

Crash'n Burn : admirez le décor !

La 3DO est à coup sûr une machine impressionnante, son seul concurrent réel étant le Jaguar d'Atari, moins bien soutenu par les éditeurs pour le moment. Mais son prix et sa norme NTSC limitent pour le moment notre enthousiasme.

Si vos parents se ferment à toute discussion quand vous leur demandez de vous offrir un cyclo, parlez-leur du nouveau Fox.

Sécurité 1. Phare à large faisceau *Excellente visibilité la nuit. (Chouette non ? diront certains).*

Sécurité 2. Mono amortisseur hydraulique arrière *Grand confort de conduite, meilleure tenue de route. Une affaire qui roule.*

Sécurité 3. Freinage optimisé *Des freins à tambour diamètre 105, surpuissants, combinés à des pneus tubeless. En anglais, c'est un "must".*

Sécurité 4. Antivol de direction Haute Sécurité *Pas de jeu lors du verrouillage, donc très difficile à forcer. Forcément !*

Sécurité 5. Pneus tubeless *Sécurité accrue, le premier cyclo français à en avoir. Un grand pas avec 2 roues.*

Bientôt on ne dira plus cyclomoteur, on dira le Fox.

PEUGEOT

Fox de Peugeot à partir de 7 680 F TTC. Modèle présenté Fox L 8 990 F TTC, 2e rétroviseur en option.

CONSOLES :

Depuis quelques temps déjà, constructeurs et médias annoncent l'avènement du multimédia et du CD-ROM en général. Cette évolution/révolution ne pouvait pas manquer d'intéresser de près les fabriquants de consoles. Certains, tels que Nec et sa PC Engine, ont abordé le virage depuis

PC ENGINE DUO : LE PRECURSEUR

Le CD-ROM, chez Nec, on sait ce que c'est depuis déjà longtemps, depuis la mise au point de la PC Engine. Machine révolutionnaire puisqu'elle fut la première à mettre en oeuvre le support laser, tient-elle encore la route face aux nouvelles concurrentes ?

LE MATERIEL

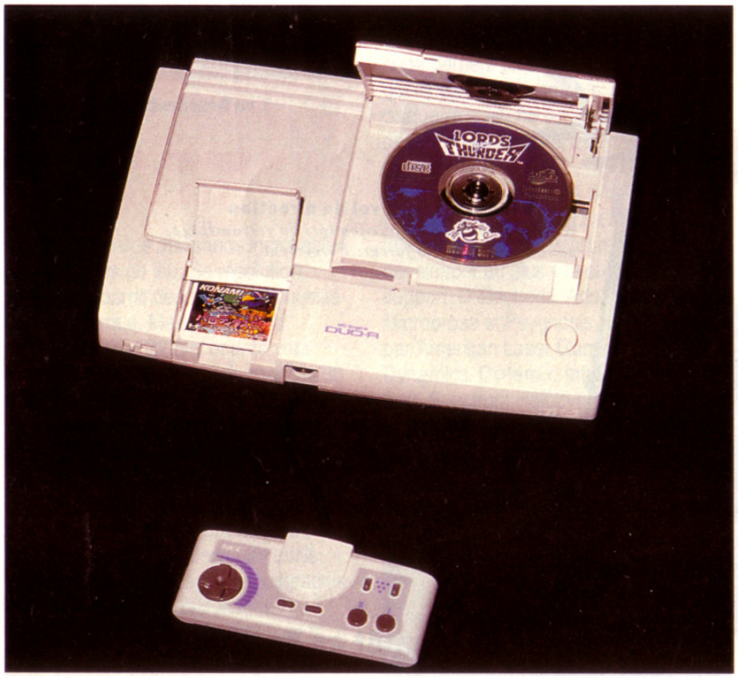
La PC Engine Duo, ou sa petite sœur la Duo R (version relookée), n'est autre que la combinaison dans un même boîtier d'une Coregrafx II et d'un Super CD-ROM avec son système d'exploitation 3.0. L'ensemble se distingue par son design agréable et sa compacité (plus encore que la PC Engine avec à son coté son lecteur CD). La Duo dispose des différentes entrées-sorties pour se raccorder facilement à un téléviseur ou à une chaîne Hi-Fi ou pour connecter un joystick (prise au format spécifique). Ce joystick reste d'une ergonomie moyenne et tranche avec la tendance actuelle : 2 boutons (en dehors de Start et Select) au lieu des 3 ou 6 des autres consoles. En contrepartie, il existe un quintupleur de joystick, mis réellement à profit par un certain nombre de jeux.

La Duo regroupe dans un boîtier compact de bon aloi une console Coregrafx II et un Super CD-ROM avec son système d'exploitation 3.0.

QUELS SONT LES JEUX QUI TOURNENT DESSUS

La Duo accepte aussi bien les jeux sous forme de Hu-Card (cartouche au format carte de crédit de la PC Engine) que les jeux CD-ROM. Nec ayant été le précurseur des jeux CD (bien avant Sega et son Mega-CD), les éditeurs se sont intéressés de longue date à ce support. La sortie du Super CD-ROM (et de la Hu-Card transformant un lecteur classique en lecteur Super) a corrigé les défauts de jeunesse du produit (lenteur des accès) et attiré encore davantage les éditeurs développant sur la console Nec. Les derniers titres CD sont dans l'ensemble d'un bon niveau. On peut ainsi citer Theron's Quest (une version un peu modifiée de Dungeon Master, le jeu de rôle culte sur micro), Horror Story (un jeu de plates-formes très difficile mais prenant à deux) ou surtout Nexar, Winds of Thunder et autres Cotton (shoot'em up, genre où la console de Nec s'est illustrée depuis le début). D'autres titres sont plus anciens mais toujours excellents : Prince of Persia, Human Sports Festival (qui contient l'excellent Final Match Tennis) ou encore Parodius pour n'en citer que quelques uns. Dans la très grande majorité des cas, le support CD est utilisé principalement pour offrir une présentation évoluée (longue séquence de dessins plus ou moins animés en introduction), des musiques de qualité CD et, parfois, un jeu en plusieurs langues. Seul le titre Sherlock Holmes Consulting Detective avait vraiment tiré parti du support il y a bien longtemps pour enrichir les enquêtes d'entretiens vidéos filmés.

La Duo ne se limite pas aux jeux CD et profite aussi des cartouches Hu-Card. Un bon nombre tire parti du quintupleur pour des parties endiablées et délirantes : Bomberman 93 (jeu de stratégie/action vraiment excellent), Battle Lode Runner (un grand classique remis au goût du jour), TV Sports Hockey et TV Sport Basket Ball (jeux de sport moyens en solitaire mais qui prennent une toute autre ampleur à plusieurs). Citons encore Street Fighter II', sans doute l'une des plus belles conversions de ce jeu d'arcade célèbrissime.



La Duo a rajeuni l'image vieillissante de la PC Engine avec son lecteur CD intégré.

Street Fighter 2', le beat'em up vedette.

PC Engine Duo : Fiche signalétique

Microprocesseur :	65C02, cadencé à 7,2 MHz
Mémoire morte :	système d'exploitation version 3.0 (compatibilité jeux CD, CD audio, CD+G)
Mémoire vive :	32 Ko + 128 Ko vidéo
Capacités graphiques :	résolution de 320 x 244 pixels en 256 couleurs parmi 4 096
Capacités sonores :	6 voies stéréo sur 8 octaves dont une voie FM ; son direct CD (stéréo 16 bits 44 kHz)
Sortie vidéo :	Péritel
Sortie son :	Péritel + chaîne Hi-Fi
Performances lecteur CD :	lecteur simple vitesse (taux de transfert : 150 Ko/s)
Constructeur :	Nec
Prix :	2 300 F environ

POINTS FORTS

- Double logithèque (CD + Hu-card), riche de grands titres
- Possibilité de jouer à 5 simultanément

POINTS FAIBLES

- Console dépassée (processeur 8 bits)
- Ralentissement des sorties de nouveautés
- Avenir incertain

Cap sur le CD

bien longtemps déjà. D'autres s'y sont intéressé plus récemment comme Sega avec le Mega-CD ou Commodore avec l'Amiga CD32. Les pages suivantes vous permettront de juger de l'apport du CD-ROM pour les consoles, appréciable mais pas toujours exploité à fond.

Lord of Thunder, shoot'em up décapant.

Si la Duo est toujours approvisionnée en nouveautés cartouche et CD, le rythme de parution est toutefois sans commune mesure avec les sorties SNIN et Megadrive et semble se ralentir depuis quelques mois.
La ludothèque, déjà assez variée en format Hu-card, s'enrichit régulièrement de nouveaux titres CD ou cartouche de qualité. Mais le renouvellement reste beaucoup plus lent que sur la SNIN et la Megadrive.

Ma Duo peut-elle me servir a autre chose que le jeu ?

Comme toutes les machines à base de CD, la Duo est capable de lire les CD audio. Elle peut aussi lire les CD+G: CD audio qui contiennent quelques informations supplémentaires, permettant d'afficher une image ou de faire défiler les paroles d'une chanson à l'écran (parfait pour le karaoke). Mais ce type de disque reste encore bien difficile à trouver.
La Duo peut parfaitement remplacer un lecteur CD audio, acceptant même le format CD+G.

Faut-il encore acheter une Duo en 1994?

La Duo est actuellement la console CD la moins chère du marché. Elle dispose en outre d'une logithèque variée de titres CD et cartouche, souvent d'un bon niveau. Mais face aux autres consoles CD (Mega-CD, Amiga CD32, Jaguar), elle accuse le poids des ans: processeur 8 bits (à comparer aux 16 et 32 bits des autres) et gestion CD moins performante. Si la logithèque CD des concurrentes est encore jeune, de grands titres commencent à apparaître, tels que Silpheed et Dune sur Mega-CD ou encore Oscar sur Amiga CD32.
A moins d'être un fou de shoot'em up, l'achat d'une Duo en 1994 ne se justifie plus, au moins tant que Nec ne se décidera pas à soutenir son rejeton de manière plus énergique.

MEGA-CD II: LA MEGADRIVE TRES CD

A sa sortie, les titres CD n'avaient rien de bien enthousiasmants. Mais les choses changent, en bien...

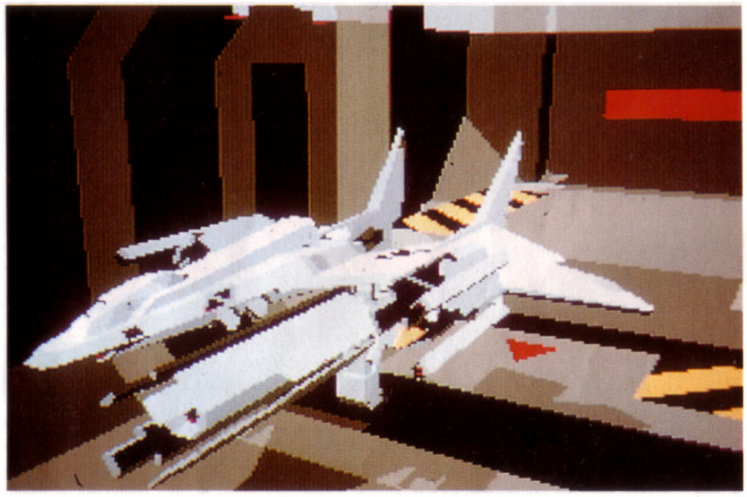
Qu'est-ce que le Mega-CD II?

Le Mega-CD II n'est autre que la nouvelle version du lecteur de CD-ROM dédié à la Megadrive, le seul en fait distribué officiellement en France. La Megadrive II, nouvelle version relookée de la console, s'intègre parfaitement au coté du lecteur CD. Il reste possible toutefois de connecter une Megadrive classique, celle-ci dépassant cependant un peu latéralement de l'ensemble (des pieds de stabilisation sont prévus).

L'alimentation est assurée par un transformateur externe, en sus de celui réservé à la Megadrive elle-même.
Le Mega-CD II est le nouveau lecteur de CD-ROM dédié à la Megadrive et plus particulièrement à sa version II.

Qu'apporte en theorie le Mega-CD?

L'apport du Mega-CD II à la Megadrive est important. D'une part, le support CD bénéficie d'une capacité de stockage sans commune mesure avec celle des cartouches. Alors que les jeux sur cartouche oscillent entre 512 Ko et 2 Mo, un CD-ROM peut contenir pour sa part 550 Mo de données. Cette place peut être mise à profit de différentes manières : son laser pendant le jeu en lecture directe à la manière d'un CD audio, séquences vidéos lors de la présentation, des intermèdes ou du jeu lui-même, graphismes plus nombreux, bruitages plus riches, niveaux supplémentaires, jeu plus complexe et/ou plus complet, la liste n'étant pas exhaustive.
Outre l'accès au support CD, le Mega-CD II renforce aussi les capacités de la Megadrive. Le processeur 68000 de la console est soulagé d'une partie de ses tâches par celui du Mega-CD II, d'autant que ce dernier est 2 fois plus rapide. Le nouveau coprocesseur graphique ASIC du Mega-CD II gère directement les effets de zoom et de rotation. Cette adjonction permet ainsi de se mettre au niveau de la Super Nintendo, qui disposait d'emblée de ces possibilités (mode 7). Côté son, outre la possibilité de lire directement le CD-ROM en mode audio (son qualité laser), une nouvelle puce assure la conversion digital/analogique sur 16 bits, garante d'effets spectaculaires pour toutes les



Silpheed : de superbes graphismes en 3D précalculées pour un shoot'em up original.

Jaguar XJ220 : un exemple type d'un mauvais jeu auquel le CD-ROM n'apporte rien.

Mega-CD II : Fiche signalétique

Microprocesseur :	Motorola 68000 (16 bits) cadencé à 12,5 MHz
Mémoire morte :	128 Ko (compatibilité jeux CD, CD audio, CD+G)
Mémoire vive :	838 Ko (750 Ko de mémoire principale, 64 Ko de mémoire PCM pour le son, 16 Ko de mémoire cache pour les graphismes, 8 Ko de mémoire de sauvegarde pour les jeux).
Capacités graphiques :	résolution de 320 x 224 pixels en 64 couleurs parmi 512, avec conflit de proximité (16 couleurs par bloc de 8 x 8 pixels)
Capacités sonores :	son PCM stéréo 8 voies ; convertisseur digital/analogique 16 bits ; son CD stéréo 16 bits 44 kHz (lecture directe du CD)
Sortie vidéo :	Péritel
Sortie son :	Péritel + chaîne Hi-Fi
Performances lecteur CD :	- temps d'accès : 1 seconde ; - taux de transfert : 150 Ko/s
Prix :	2 000 F environ pour le Mega-CD II avec un jeu (Road Avenger), auxquels il faut rajouter le prix de la console : 700 F environ.

POINTS FORTS

- Esthétique réussie
- Accès au support CD
- Renforcement des capacités de la Megadrive
- Excellentes capacités sonores

POINTS FAIBLES

- Deux alimentations
- Lecteur CD lent
- Pas d'amélioration des capacités graphiques.

digitalisations (bruitages ou voix). La mémoire vive supplémentaire (voir notre fiche signalétique) donne un peu d'air aux programmes et permet aussi de tirer pleinement parti des nouveaux coprocesseurs graphiques et sonores. Une petite mémoire non volatile (qui ne s'efface pas à l'extinction de la machine), indispensable pour sauvegarder ses parties ou ses meilleurs scores, complète le tout.

L'apport théorique du Mega-CD II à la Megadrive est réel : support CD aux possibilités de stockage incomparablement plus vaste, effets de rotation et de zoom câblés, digitalisations sonores d'enfer et mémoire supplémentaire (en particulier pour la sauvegarde des jeux).

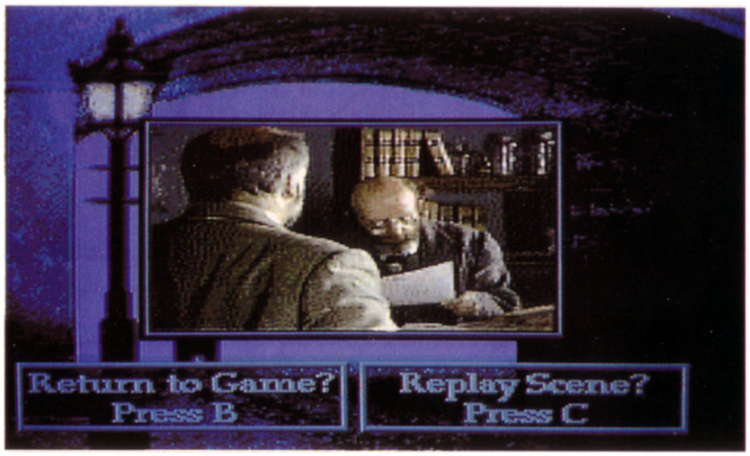
Quels sont les benefices pour les jeux ?

Un certain nombre de jeux CD sont déjà disponibles. Outre Road Avenger fourni d'emblée avec le Mega-CD II, on pourra jouer à Final Fight, Prince of Persia, Sherlock Holmes, After Burner III, Robo Aleste, Wolfchild, Jaguar XJ220 ou Sylphide. Tous ces titres n'utilisent pas le support CD avec le même bonheur. Les programmeurs d'After Burner III ou de Jaguar XJ220 ont fait dans l'économie, n'offrant vraiment que bien peu de neuf par rapport aux versions classiques. Prince of Persia s'enrichit d'une introduction et de scènes intermédiaires plus riches, mais paradoxalement la jouabilité en a pris un coup. Final Fight, Robo Aleste ou Wolfchild misent sur une présentation plus étoffée et une bande sonore beaucoup plus riche : musique en lecture directe CD (qualité son laser) et/ou bruitages beaucoup plus évolués (digitalisations vocales et sonores). Seuls Sherlock Holmes et Road Avenger mettent vraiment à profit le support CD. Dans Sherlock Holmes, les entretiens du célèbre détective avec les différents protagonistes donnent lieu à des vidéos digitalisées avec son synchrone. Mais les restrictions graphiques de la console limitent la qualité. Road Avenger pour sa part propose un dessin animé interactif à la manière de Dragon's Lair. La qualité de digitalisation reste médiocre, tout comme la jouabilité. En revanche Sylpheed, le petit dernier, exploite déjà mieux le support et Dune CD semble bien suivre ses traces.

A de rares exceptions près, les jeux CD n'exploitent que bien faiblement les capacités supplémentaires offertes par le Mega-CD II. Le plus souvent, seules les séquences d'introduction et la bande son bénéficient réellement d'améliorations. Les tous derniers jeux, en revanche, semblent vouloir aller plus loin, limités toutefois en cela par les faibles capacités graphiques de la Megadrive.

Road Avenger : résultat médiocre pour une course de voiture utilisant vraiment le CD.

Final Fight version CD : peut mieux faire.



Sherlock Holmes Consulting Detective : de superbes vidéos pour peu d'interaction.

Faut-il acheter un Mega-CD II ?

Le Mega-CD II apporte réellement quelque chose à la Megadrive : support CD, processeur plus rapide, coprocesseurs graphiques et sonores plus puissants, mémoire vive étendue. De plus, il vous évitera l'achat d'un lecteur laser audio. Les jeux n'en tirent pas encore tout le parti possible mais le virage semble amorcé pour les dernières productions. Toutefois, face aux autres consoles CD présentes ou à venir (Amiga CD32, 3DO, Jaguar), l'ensemble Megadrive/Mega-CD II accuse un retard certain dans presque tous les domaines.

Mega-CD II : une intégration optimale.

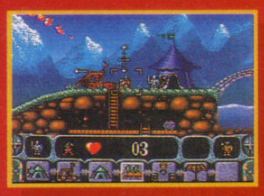
LES CD VOYAGENT MAL

Tous les joueurs connaissent les problèmes d'incompatibilité entre cartouches et consoles d'origines différentes (Genesis et Megadrive). Ces mêmes problèmes d'incompatibilité se retrouvent au niveau du CD. Ainsi, un titre CD destiné au marché japonais ou américain ne fonctionnera pas sur le Mega-CD II français. Toutefois, il existe des adaptateurs cartouche qui permettent de lire un CD de provenance japonaise ou américaine sur le Mega-CD II européen. Leur prix tournent aux alentours de 400 francs.

FINS STRATEGES, EXIGEZ LE MEILLEUR

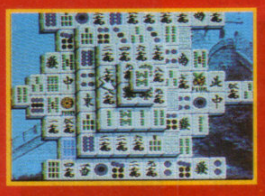
KING ARTHUR'S WORLD

Le commandant des fidèles soldats du roi Arthur se doit d'être un fin stratège ! En manipulant habilement chaque corps d'armée (archers, artilleurs, chevaliers,..), il pourra non seulement défendre le royaume mais aussi l'enrichir ! *Sur SNES*



SHANGHAI II

Shanghai II mettra votre patience, votre esprit de stratégie et votre astuce à l'épreuve ! Reprenant le principe des dominos chinois, le but du jeu est de faire disparaître une pile de dominos superposés en réunissant deux par deux les dominos identiques. *Sur SNES*



CHESSMASTER

Pour devenir un nouveau Kasparov, rien de tel qu'une partie de Chessmaster sur Super Nintendo! Cette simulation d'échecs vous propose un excellent programme d'initiation et de perfectionnement avec tous les coups possibles, des niveaux de difficulté variés et adaptés à tous. *Sur SNES*

POUR TOUT RENSEIGNEMENT SUR LES JEUX, APPELEZ LE "S.O.S" NINTENDO (1) 34 64 77 55

BANDAI

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Original Nintendo Seal of Quality

MINDSCAPE

JALECO

ACTIVISION

TRAME WAY - RCS NANTERRE B 349 311 670

JAGUAR
Atari sort ses griffes

Il a fallu plusieurs boîtes de tranquillisant pour venir à bout de l'agitation nerveuse de notre testeur après qu'il ait vu la démonstration du Jaguar. Il était prêt à tout pour se procurer cette machine qui pourrait bien redonner un coup de jeune au constructeur micro, jusqu'ici en difficulté. Avec Commodore et son CD 32, voilà un second challenger qui s'apprête à planter ses crocs dans la galette des consoles.

Qu'est-ce que le Jaguar ?

Le Jaguar est la toute dernière console 64 bits d'Atari. Sa diffusion officielle en France ne devrait pas avoir lieu avant le premier trimestre 94. A noter que le Jaguar sortira des chaînes de fabrication d'IBM ! Le Jaguar se présente comme une console de petite taille (similaire à

Une console 64 bits surpuissante.

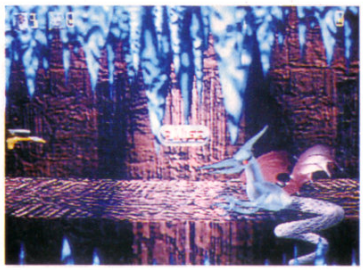
une SNIN). L'intérieur révèle une carte à très haute intégration (seulement 3 composants principaux !). Elle sera fournie avec une paire de joypads assez particuliers. Outre la croix de direction et les boutons Select et Pause, cette manette dispose de 3 boutons principaux, complétés de 12 touches numériques à la manière du joypad CD-I. En ce qui concerne les capacités, le Jaguar dépasse de loin toute les consoles actuelles et même futures annoncées. L'architecture 64 bits et les différents processeurs Risc permettent de disposer d'une puissance de traitement impressionnante (plus du double de la fameuse 3DO et 50 fois plus que les 16 bits Sega et Nintendo !). Les capacités graphiques et sonores sont du même tonneau : graphismes 16 millions de couleurs, son stéréo de qualité CD aux effets étonnants.

Que vaut en pratique le Jaguar pour le jeu ?

Au moment où nous écrivons ces lignes, nous n'avons pu tester que des versions bêta de quelques jeux. Il ne s'en dégage pas moins une impression de puissance et de facilité. Crescent Galaxy est un shoot'em up "classique" à scrolling horizontal. Mais il se différencie de ses pairs par la qualité de sa réalisation : scrollings démentiels avec parallaxe, objets bitmap mappés avec des textures digitalisées et objets 3D bien travaillés et bien animés, effets sonores éblouissants, jeu à deux et j'en passe. Cybermorph démontre les possibilités du Jaguar pour la 3D calculée. Vous pilotez un vaisseau à géométrie variable (il ne cesse de se transformer) au milieu d'un décor 3D évolué avec plein usage des ombres de Gouraud (effets de texture, d'ombrage, etc.). En dépit de cela, l'animation reste extrêmement fluide et rapide, largement équivalente en vitesse à une animation bitmap ! Checkered Flag II démontre une nouvelle fois la puissance de la 3D calculée pour une course de F1 endiablée où vous êtes totalement libre de sortir de la piste pour rouler dans les champs ! Alien vs Predator vous place dans un labyrinthe 3D hanté par diverses créatures. Le mapping de surface donne aux murs une apparence très réaliste, sans ralentir pour autant la vitesse de déplacement impressionnante. Enfin, Tempest 2000 est une adaptation d'un grand succès d'arcade des années 80. Bien d'autres titres sont en préparation : Raiden (l'adaptation fidèle et même améliorée de la borne d'arcade), Evolution-Dino Dudes (plus connu sous le nom de Humans ou de Dinolympics), Club Drive (une course de voiture délirante aux "circuits" particulièrement originaux), Tiny Toons Adventures (avec les décors et les musiques originales des cartoons), Kasumi Ninja (un jeu de baston aux 91 mouvements et paysages digitalisés).

Quelles sont les evolutions futures ?

Comme toute console moderne qui se respecte, le Jaguar disposera bientôt d'un lecteur de CD-ROM de bonnes performances : lecteur double vitesse



Crescent Galaxy : scrollings démentiels.

avec double buffer pour améliorer la fluidité des animations. Ce lecteur pourra lire directement CD audio, CD+G, CD Photo et CD-ROM dédiés bien entendu. Coté vidéo, le Jaguar accède à la vidéo plein écran en mode True Color (16 millions de couleurs), sans aucune carte complémentaire (compression CinePak utilisée par Apple, Sega, 3DO) et sans monopoliser complètement les processeurs (50% du temps machine !). Une cartouche logicielle optionnelle permettra de lire aussi les futurs Video CD à la norme MPEG2.

Atari parle encore de périphériques variés : casque de réalité virtuelle en vrai relief (images différentes pour chaque oeil), modem à haute vitesse (pour se connecter par exemple à un réseau de jeux pour le téléchargement), etc.

Le Jaguar est vraiment une console étonnante, aux performances époustouflantes pour un prix raisonnable. Son avenir dépend de l'accueil qui lui sera fait aux Etats-Unis dans un premier temps, puis dans le reste du monde. Souhaitons-lui un franc succès car, avec lui, les jeux du futur, c'est pour demain.

Jaguar : Fiche signalétique

Microprocesseurs :	GPU (Risc 64 bits) + DSP (Risc 32 bits) + Motorola 68000 (16 bits)
Mémoire morte :	cartouche d'une capacité totale de 6 Mo
Mémoire vive :	2 Mo dans la console, dédiés à la vidéo
Capacités graphiques :	résolution allant jusqu'à 768 x 576 pixels en 16 millions de couleurs (24 bits), avec codage 32 bits (8 bits, soit 256 possibilités, réservés aux effets de chaque pixel). Facilités hardware pour la 3D, le scrolling, les sprites, zoom et rotations et la manipulation d'objets
Capacités sonores :	12 voies stéréo en qualité CD (16 bits, 44 kHz). Grande gamme d'effets sonores grâce au DSP
Sortie vidéo :	Péritel
Sortie son :	Péritel
Constructeur :	Atari Corp.
Prix :	entre 1 500 et 2 000 F (non définitif)

POINTS FORTS

- Puissance processeur époustouflante
- Capacités graphiques et sonores étourdissantes
- Nouvelle approche de la programmation des jeux grâce au processeur objet

POINTS FAIBLES

- Pas encore disponible en France
- Prix justifié mais supérieur aux consoles grand public

VENTE PAR CORRESPONDANCE
☎ 20 87 69 55
Fax 20 87 69 75
(de Paris faire le 16)

ESPACE 3 games

PARIS
2, rue Théophile Roussel
75012 Paris Tel 43 45 93 82

LILLE
44 rue de Béthune Tel : 20 57 84 82
4 rue Faidherbe Tel : 20 55 67 43

STRASBOURG
6 rue de Noyer
Tel : 88 22 23 21

DOUAI
39 rue Saint Jacques
Tel : 27 97 07 71

SUPER NES USA

SUPER NES USA + Prise péritel + 1 manette 990 F
SUPER NES USA + 1 manette + Street fighter 2 Turbo 1 469 F
MANETTE CAPCOM / 6 BOUTONS : 590 F - MANETTE SF4 : 99 F - SUPERSCOPE : 490 F

ACTRAISER 2	495	ROCK AND ROLL RACING	495
BATTLE TOADS	495	ROCKY RODENT	495
BATTLE TOADS VS DOUBLE DRAGON	495	RUN SABER	495
BUBSY	539	SECRET OF MANA	590
CLIFFHANGER	495	SHADOW RUN	539
COOL SPOT	495	SIM ANT	495
EQUINOX	495	SIM EARTH	539
EVO	539	SONIC BLASTMAN	495
FLASH BACK	539	STAR FOX	495
GPI	495	SUNSET RIDERS	495
GOOF TROOP	495	SUPER BOMBERMAN + MULTITAP	590
HYPER VOLLEY BALL	TEL	SUPER EMPIRE STRIKE BACK	TEL
LAMBORGHINI AM CHALLENGE	495	TERMINATOR 2	495
LOST VIKING	495	THE 7TH SAGA	539
MECH WARRIOR	495	TOP GEAR 2	495
NBA BASKETBALL	539	UTOPIA	495
NHPLA 94	495	WINGS COMMANDER 2	495
PINK PANTHER	495	ZOMBIES ATE MY NEIGHBOR	495
ROBOCOP VS TERMINATOR	495		

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO + MARIO ALL STARS 990 F

ALIEN 3	389	STREET FIGHTER 2 TURBO	489
ASTERIX	439	T2 : JUDGEMENT DAY	469
CANTONA FOOTBALL	439	WORLD CLASS RUGBY	469
DENIS LA MALICE	439	ZELDA 3	389
F1 POLE POSITION	TEL		
JOHN MADDEN 94	489		
JURASSIC PARK	489		
L'ARME FATALE	299		
MARIO COLLECTION	389		
MISTER NUTS	439		
MORTAL KOMBAT	489		
NHLPA HOCKEY	439		
NIGEL MANSELL	449		
RAMNA 1/2 2	489		
SIM CITY	389		

LE COIN DES PROMOS !

Super Promo Super Nes

ACTRAISER	395
GHOULS AND GHOSTS	250
STREET FIGHTER 2	299
STAR WARS	399
SUPER R TYPE	299

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM + alimentation + Prise péritel 1390 F
SUPER FAMICOM + 1 cartouche au choix (maxi 590 F) 1790 F

ALADDIN	590
ART OF FIGHTING	690
CONTRA SPIRIT	299
FATAL FURY II	690
JACKY CRUSH	299
JOE ET MAC II	299
POP'N TWIN BEE	490
POWER ATHLETE	299
RAMNA 1/2 3	645
SENGOKU DENSYO	490
SOLTICE 2	690
SUPER TURRICAN	390
SUPER VOLLEY BALL 2	490
SUPER VOLLEY BALL TWIN	390
TETRIS 2	590
TURTLES IV	390
WORLD HEROE	590

Giga Promo Super Famicom

Action Replay Pro + Nigel Mansel 590
Batman Return 199
Dragon Ball Z 399

AXELAY	299
CASTELVANIA IV	199
COMBATRIBES	299
FINAL FIGHT 2	250
FIRST SAMOURAI	250
FLYING HERO	299
IMPERIUM	199
OUT OF THIS WORLD	299
PRINCE OF PERSIA	199
RAMNA 1/2 1	449
ROCKETTER	150
ROYAL CONQUEST	199
RUSHING BEAT	179
RUSHING BEAT 2	299
SMASH TV	199
SOUL BLADER	199
STAR FOX	299
SUPER DOUBLE DRAGON	299
STAR WARS	399
TINY TOON	390
THE KING OF THE RALLY	299

GAME BOY

DENIS LA MALICE	249	MORTAL KOMBAT	249
EMPIRE STRICKS BACK	249	SUPER MARIOLAND II	229
FINAL FANTASY LEGEND III	299	TOM ET JERRY 2	249
JURASSIC PARK	249	UNIVERSAL SOLDIER	99
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE	249	ZELDA	249
MEGAMAN 4	249		

MEGADRIVE

ALADDIN (EUR)	425	MORTAL KOMBAT (EUR)	419
ASTERIX (EUR)	425	NBA ALL STAR CHALLENGE (EUR)	385
DAVIS CUP TENNIS (USA)	425	NHL HOCKEY 94 (4 joueurs-EUR)	425
FATAL FURY (USA)	345	PINK PANTHER (USA)	449
FORMULA ONE (EUR)	385	POPULOUS 2 (EUR)	385
GAUNTLET 4	TEL	PUGSY	495
GENERAL CHAOS (EUR)	425	ROCKETKNIGHT ADVENTURES (JAP)	385
GUNSTARS HEROES	TEL	ROYAL RUMBLE	490
HAUNTING (EUR)	425	SHINING FORCE (EUR)	385
HOOK (USA)	425	SONIC SPINBALL (EUR)	385
JUNGLE STRIKE (EUR)	385	SPIDERMAN X MEN (USA)	425
JURASSIC PARK (EUR)	385	ULTIMATE SOCCER (EUR)	385
LA BELLE ET LA BETE (USA)	425	WIMBLEDON TENNIS (4 joueurs-EUR)	385

MEGA PROMOS !

BUBSY	**299**	**STREET FIGHTER 2 TURBO**	**529**
ALIEN 3 (EUR)	199	LHX ATTACK CHOPPER (USA)	190
ATOMIC ROBOCOD (JAP)	149	LOTUS TURBO CHALLENGE (USA)	129
AYRTON SENNA GP (JAP)	290	ROAD RASH (JAP)	199
BATMAN RETURN (EUR)	199	SAINT SWORD (JAP)	129
BLOCK OUT (JAP)	99	SONIC (JAP)	149
CRYING (JAP)	190	SONIC 2 (JAP)	249
DONALD QUACKSHOT (JAP)	150	SPEEDBALL 2	159
EA ICE HOCKEY (JAP)	149	SUNSET RIDERS	159
F1 CIRCUS (JAP)	190	THUNDER FORCE III (JAP)	199
F22 INTERCEPTOR (JAP)	199	TOE JAM EARL (EUR)	129
FLASH BACK (EUR)	349	WONDERBOY 3 (EUR)	129
LEMMINGS (EUR)	159		

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

NEO GEO

NEO GEO + Prise péritel 2290 F
NEO GEO + Prise péritel + 1cartouche d'une valeur de 690 Fmaxi, au choix 2790 F
MANETTE 490 F
MEMORY CARD 229 F

FATAL FURY SPECIAL	TEL
FATAL FURY II	1 290
MAGICIAN LAND	690
NAM 1975	590
SAMOURAI SHOW DOWN	1 590
SUPER BASEBALL 2020	690
SUPER SIDE KICKS	1 490
VIEW POINT	1 490
WORLD HEROE 2	1 490

ACCESSOIRES

☞ **2 MANETTES SANS FIL PRO 6**	299 F
☞ **ACTION REPLAY PRO**	395 F
Pour Super Nes/Super Famicom/Super Nintendo	
Peut être utilisé comme adaptateur universel	
☞ **MANETTE ASC II**	159 F

GENIAL !!!
ADAPTATEUR POUR SNIN EUROPE
permettant d'utiliser les cartouches US et JAP
Fonctionne aussi avec S. MARIO KART et STAR FOX
ADAPTATEUR SNIN : 79 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT
OU POUR L'ACHAT DE 2 JEUX SNES / SFAM
UNE RALLONGE POUR MANETTE
SNES/SFC/SNIN AVEC ENROULEUR

NOUVEAU !!! LA 3 DO L'AMIGA CD 32

MEGA CD

MEGA CD 2 1 790 F
MEGA CD 2 (VF) + Road Avenger 1 990 F

MEGA CD JAPONAISE

BARI ARME	299
ELECTRIC NINJA ALESTE	299
FINAL FIGHT	299
PRINCE OF PERSIA	250
RAMNA 1/2	449
SONIC CD	590
WONDER DOG	250

MEGA CD USA

AH3 FIREHAWK	TEL
BATMAN RETURN	385
CLIFFHANGER	425
DRACULA	TEL
DUNGEON MASTER	449
ECCO LE DAUPHIN	425
EUROPEAN RACERS	425
INDIANA JONES	449
INXS : MUSIC VIDEO	449
JOE MONTANA	495
LETHAL ENFORCER + GUN	549
MAD DOG MC CREE	425
MICROCOSM	495
MONKEY ISLAND	449
SILPHEED	425
SPIDERMAN	385
SHERLOCK HOLMES 2	449
SUN OF CHUCK	TEL

MEGA CD EUROPE

DUNE	385
FINAL FIGHT	385
JAGUAR XJ220	385
NIGHT TRAP	449
SHERLOCK HOLMES	385
SONIC CD	TEL
WONDERDOG	385
WWF : RAGE IN THE CAGE	385

GENIAL !!!
LE CDX PRO 399 F
Permet d'utiliser les CD européens et US

Bon de commande à envoyer à **ESPACE 3 VPC** - Rue de la voyette - centre de gros n°1- 59818 LESQUIN **Tel : 20 87 69 55**

CONSOLES & JEUX	PRIX
Frais de port* (Jeux 25 F/consoles & accessoires volumineux : 60 F)	20 F
TOTAL A PAYER	

Nom : ..... **Prénom** : .....
Adresse .....
.....
Code Postal :..... **Ville** :.....
AGE : ..... **Téléphone** : ..... **Signature** :
Je joue sur : (parents pour les mineurs)

SUPER NINTENDO	❑	SUPER FAMICOM	❑	MEGA CD	❑
SUPER NES	❑	NES	❑	GAME BOY	❑
MEDAGRIVE	❑	MASTER SYSTEM	❑	GAME GEAR	❑

Mode de paiement : ❑ Chèque bancaire ❑ Contre-remboursement + 35 F ❑ Carte bleue Numéro
Date de validité :
Signature :

* CEE - DOM TOM : Cartouches : 40 F Consoles : 90 F

LES CHEQUES DOIVENT ETRE LIBELLES A L'ORDRE DE
ESPACE 3 VPC
TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

Prix valables sauf erreur d'impression -Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs -Dans la limite des stocks disponibles

Amiga CD^{32} : 32

Commodore, le constructeur de la célèbre famille micro Amiga, a créé la surprise cette année en déboulant dans le monde de la console avec une toute nouvelle machine, l'Amiga CD32. Nous avons demandé à nos experts de décortiquer l'objet. Résultats de l'analyse...

Dans le ventre de la bete

L'Amiga CD32 est la première console de Commodore. Elle est architecturée autour d'une carte Amiga 1200 légèrement modifiée et d'un lecteur CD-ROM double vitesse.
Compacte, elle dispose cependant de différents ports d'extension. Outre les sorties vidéo et son habituelles, on peut découvrir une trappe d'accès au connecteur d'extension ainsi qu'une prise AUX (nous y reviendrons) et une prise casque au volume réglable. Deux prises joystick/joypad au format Atari complètent le tout. La manette fournie adopte un look original, proche d'un manche à balai d'avion. Elle est dotée de 4 boutons sur le dessus (le bouton principal étant surdimensionné) et de deux boutons latéraux complémentaires, à la manière du joypad de la Super Nintendo. Un bouton Start complète le tout. Elle s'avère assez agréable à l'usage.
L'Amiga CD32 associe une carte Amiga 1200 et un lecteur de CD-ROM double vitesse.

Quels sont les jeux qui pourront tourner dessus?

L'Amiga CD32, étant exempt de port cartouche, n'accepte que les jeux au format CD. Au moment où nous écrivons ces lignes, seul Robocod (alias James Pond II) était terminé.
Mais nous avons pu cependant essayer un certain nombre de titres en version bêta. Pinball Fantasies et Zool sont des conversions des versions Amiga.
Oscar et Diggers, livrés tous deux avec la console, sont des créations originales. Oscar met en scène un petit bonhomme qui va de film en film et se trouve plongé dans l'action de chacun d'eux.
Diggers s'apparente par certains cotés à Lemmings, mais se joue de manière beaucoup plus stratégique. Ces jeux mettent toujours à profit le mode 256 couleurs pour offrir des écrans attrayants.
Oscar est le plus performant à cet égard, avec des graphismes superbes et très colorés, des dégradés de ciel et une pléthore de scrollings différentiels. Les bandes son sont souvent d'une grande richesse, combinant musique en lecture directe CD (qualité laser), musique de synthèse et bruitages ou paroles digitalisées. Ainsi la version Amiga CD32 de Pinball Fantasies laisse sur place la version Amiga grâce à ses graphismes 256 couleurs, son animation beaucoup plus performante et sa bande son fourmillant de digitalisations. En revanche, l'impressionnante capacité du support CD-ROM n'est pas mise à profit pour offrir des tableaux supplémentaires. Robocod, le seul jeu finalisé, propose cependant un véritable dessin animé d'introduction et une présentation illustrée des différents protagonistes. Si la logithèque de l'Amiga CD32 est encore bien maigrelette, de très nombreux titres sont en cours d'adaptations chez les éditeurs anglais et français.
D'ici à la fin de l'année, 50 à 100 titres devraient être disponibles, avec de grands succès passés ou futurs : Chaos Engine, Civilization, Epic 2, Jurassik Park, Lemmings, Microcosm, Project X, Sensible Soccer, T.F.X. ou Utopia 2 pour n'en citer que quelques-uns. Cette console ne devrait pas avoir trop de mal à être alimentée régulièrement en nouveaux titres, la conversion à partir des jeux Amiga 600 ou 1200 étant immédiate.
Espérons toutefois que les éditeurs ne miseront pas sur la facilité et chercheront à tirer vraiment parti du support et des capacités graphiques. A ce sujet, saluons l'initiative de Delphine qui a préféré retarder la sortie de Flashback sur Amiga CD32 pour refaire les graphismes en 256 couleurs et enrichir la bande son.
Autre point positif : les royalties peu élevées devraient attirer certains éditeurs développant sur les consoles japonaises, lassés des redevances importantes qui leur sont demandées (Electronic Arts et Nintendo par exemple).

L'Amiga CD32 réunit dans un même boîtier un "Amiga 1200" et un lecteur de CD-ROM double vitesse. Proposé à un prix attractif, il peut constituer une alternative.

Amiga CD^{32} : Fiche signalétique

Microprocesseur :	Motorola 68020 (32 bits) cadencé à 14 MHz
Mémoire morte :	1 Mo (système d'exploitation multitâche AmigaDos 3.1 ; compatibilité jeux CD, CD audio, CD+G, CDTV, Photo CD)
Mémoire vive :	2 Mo
Capacités graphiques :	résolutions depuis 320 x 200 jusqu'à 800 x 600 pixels (mode entrelacé) ; 256 couleurs sans conflit parmi une palette de 16 millions de couleurs ; 256 000 couleurs avec petit conflit de proximité (mode HAM8)
Capacités sonores :	son stéréo 4 voies ; convertisseur digital/analogique 8 bits ; son stéréo 16 bits 44 kHz (lecture directe CD)
Sortie vidéo :	Péritel + vidéo composite
Sortie son :	chaîne Hi-Fi
Performance lecteur CD :	temps d'accès : 350 ms ; taux de transfert : 300 Ko/s
Prix :	2 500 F environ

POINTS FORTS
- Processeur 32 bits
- Bonnes performances graphiques
- Lecteur CD rapide

POINTS FAIBLES
- Esthétique perfectible
- Pas d'éditeur US ou japonais (pour le moment)

bits pour un prix canon

Oscar est l'exemple même des qualités graphiques de l'Amiga 1200. Le jeu est tout simplement superbe avec un excellent scrolling différentiel.

Si les jeux n'utilisent pas encore pleinement la richesse du support CD, ils mettent toutefois à profit le mode 256 couleurs et offrent des bandes son de qualité. L'Amiga CD32, aidé par sa compatibilité Amiga 1200 et soutenu par de nombreux éditeurs anglais et français (et non des moindres), ne devrait pas avoir trop de mal à se pourvoir d'une logithèque de qualité.

Est-ce que je pourrais m'en servir pour d'autres choses que le jeu?

Comme tous les supports CD, l'Amiga CD32 est capable de lire des CD audio et dispense donc de l'achat d'un tel lecteur. Cette console est aussi capable de bien d'autres choses. Elle lit ainsi parfaitement les CD+G (CD audio un peu particuliers, affichant une image ou les paroles de la chanson pendant la musique). Une trentaine de titres CDTV (le premier essai multimédia avorté de Commodore) restent accessibles, offrant d'autres jeux, mais aussi des encyclopédies et titres assimilés.
Si les accords aboutissent, l'Amiga CD32 pourra aussi lire les CD Photo de Kodak.
L'utilisation des ports d'extension permet d'aller beaucoup plus loin. Grâce à la carte FMV (Full Motion Video), l'Amiga CD32 devient compatible avec la nouvelle norme Video CD, qui offre 72 minutes de vidéo digitalisée sur un banal CD de 12 cm. Cela ouvre le champ libre aux films, clips musicaux et autres, ainsi qu'aux jeux de type films interactifs. L'Amiga CD32 devrait aussi disposer dans un avenir proche d'un kit le transformant en ordinateur: clavier, souris, lecteur de disquette, emplacement pour disque dur, extension mémoire, connexion imprimante, etc. Ce kit lui ouvrirait directement les portes de l'impressionnante logithèque Amiga (plusieurs milliers de logiciels couvrant tous les domaines, dont le jeu tout particulièrement).
Commodore évoque aussi la possibilité de connecter un gant spécial au port AUX pour des applications en réalité virtuelle.
L'Amiga CD32 ne se contente pas d'être une console performante. Grâce à ses ports d'extension, elle s'ouvre à la vidéo numérique et à sa transformation en ordinateur à part entière.

Diggers : inspiré des Lemmings, Diggers est un jeu prenant... pour peu que l'on accepte d'en apprendre les règles. Ne serait-ce pas plutôt un jeu micro ?

autant. D'une part, les premières machines 3DO ne sortiront pas en France avant juin 94 (en importation légale). Les machines disponibles en import font la part belle au dollar informatique à 10 francs.
D'autre part, les programmeurs de jeu n'ont pas encore l'habitude de travailler sur des processeurs RISC. Les premiers soft risquent de jouer à fond la carte de la vidéo interactive. Crash'n Burn, le premier jeu CD sur 3DO, confirme cette première impression. Le jeu est beau, amusant mais bien loin des prétentions de la 3DO.
Toutefois, vu le nombre impressionnant d'éditeurs intéressés par cette machine, nul doute que des titres superbes verront rapidement le jour.
Il reste enfin le problème du prix, non encore fixé pour l'Europe, mais qui risque d'être sensiblement plus cher

La version Amiga CD32 de Pinball Fantasies est superbe, combinant les graphismes particulièrement colorés de la version 1200 à une bande son de qualité CD.

Amiga CD32 ou 3DO?

A son annonce lors d'un CES, la 3DO avait d'emblée retenu l'attention de tout le monde.
Il faut dire que la barre de performance a été placée très haut: processeur RISC 32 bits, coprocesseurs autorisant des effets de mapping, transparence, déformation et autres, superbes écrans 16 millions de couleurs, son étonnant grâce à la combinaison d'un DSP (Digital Signal Processing) et d'un mode Q-sound (relief sonore impressionnant), lecteur laser de qualité (double vitesse). Les premières applications vues lors du dernier CES de Chicago laissaient rêveur. Mais tout n'est pas parfait pour que celui proposé pour l'Amiga CD32..
Les performances de la 3DO sont réellement supérieures à celles de l'Amiga CD32, déjà pourtant d'un excellent niveau. La console de Commodore garde tout de même quelques atouts: disponibilité réelle, meilleure connaissance du processeur par les programmeurs et compatibilité prochaine avec la quasi-totalité de la logithèque Amiga. Si la 3DO s'annonce réellement comme un tournant dans l'univers multimédia (capacités d'animation étonnantes et, surtout, soutien des éditeurs), il semblerait dommage cependant de temporiser, l'Amiga CD32 étant loin d'être mauvais.

JOYPADS

BATONS DE JO

Le Fantastick de Daou est décliné en version Super Nintendo ou, comme ici, en version Megadrive. Il comporte un autofire, un turbo et un slow motion. De plus, il est muni d'un quatrième bouton équivalent à A+B.

Le Speedking est un des meilleurs joystick micro et il est normal que Konix en fasse l'adaptation sur console. La version destinée à la Master System ne déroge pas à la règle et constitue un choix judicieux grâce à sa robustesse et à son ergonomie.

Sega vient de lancer sur le marché la version à six boutons de son joypad pour Megadrive. Les boutons supplémentaires X, Y et Z permettent de nouveaux mouvements.

Le Freewheel de Logic 3 est un vrai volant, qui dispose également du réglage de l'accélérateur et du frein. Il est disponible sur Megadrive et sur SNIN.

Le Power Stick, de Capcom Fighter, est un monstre que vous posez devant vous et sur lequel reposent vos poignets.

L'originalité du Power Pad de Konix tient à son manche de joypad amovible qui permet aux joueurs sur Megadrive de choisir un contrôle par croix ou par joystick. Astucieux !

Le SV334 de Quickjoy possède un look incroyable puisqu'il est fabriqué dans un plexiglas transparent (mais super solide). Ce modèle est destiné à la SNIN ; le SV434 est son équivalent MD.

IE EN DELIRE !

JOYPADS

Le Quickjoy SV437 représente un des musts en matière de joypads. Il est en effet entièrement programmable et vous permettra de configurer vos touches de la manière la plus ergonomique possible. Disponible Megadrive et SNIN pour 350 F, pourquoi s'en priver ?

Les constructeurs n'oublient heureusement pas les possesseurs de NES et, comme Saitek avec le Megastick 1, proposent un vrai joypad pour la 8 bits de Nintendo.

Le Megamaster 1 est destiné à la SNIN (mais la version II est pour la Megadrive). Il entre dans la catégorie des gros pads qui se posent sur le bureau (ou sur les genoux) et offre toutes les fonctionnalités indispensables.

Le Megapad II de Saitek pour SNES est doté d'un bouton de contrôle du turbo ajustable. Quant à ses couleurs, elles sont résolument flashy !

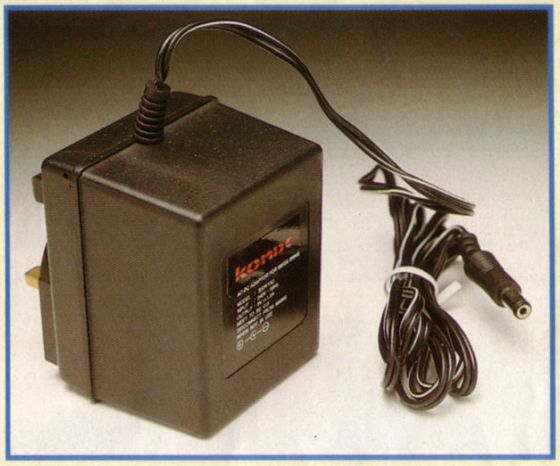
Dans la série Rolls-Royce, voilà le Quickjoy SV338 Topfighter. Ce monstre est programmable et vous permet de retrouver les mêmes impressions que sur une borne d'arcade.

Rolls-Royce toujours : le SV336 est un joypad programmable (30 actions mémorisables) dont les boutons de tir sont orientables pour se placer dans la position optimale. Whaouh!

Portables : Les acces

L'avantage du Pack Lynx, outre le fait de protéger efficacement votre console des chocs, est de vous permettre de transporter jusqu'à douze cartouches en toute sécurité.

Rasoirs les voyages en voiture ? Pour tromper l'ennui, utilisez l'allume-cigare pour alimenter votre Game Gear.



Votre Game Boy vous mange des piles ? Utilisez un adaptateur secteur pour éviter de vous ruiner.

Vous êtes bloqué dans un tableau particulièrement difficile ? Votre premier réflexe est d'appeler la hot line de Consoles + : c'est bien. Mais vous pouvez aussi bénéficier de vies illimitées ou du choix de niveau avec la Game Genie. Ouf !

Avez-vous remarqué que votre Game Boy détestait l'humidité et les chocs. Le Game Box lui assure une protection sans faille.

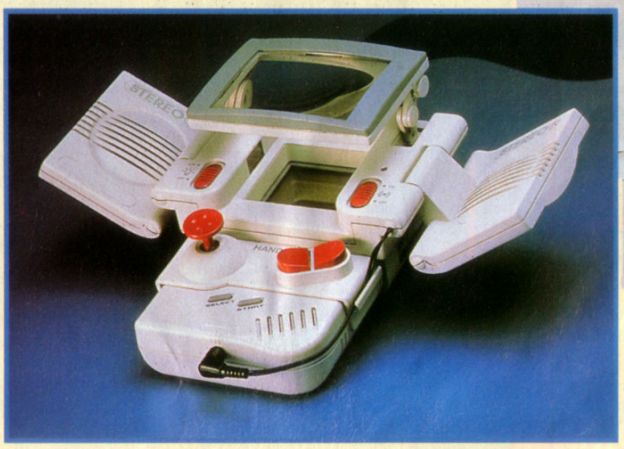
Le Handycarry de Joyplus est un holster pour Game Boy muni d'une protection d'écran faisant office de pare-soleil. Malin, non ?

Vous ne savez jamais ce que vous avez fait de vos écouteurs ? Le Handysound (Joyplus SV906 pour les intimes...) est un jeu de deux écouteurs stéréo avec enrouleur de fil incorporé qui se fixe directement sur la console. Finies les crises de nerfs pour cause de fils emmêlés' !

soires indispensables

Vous alliez enfin venir à bout de ce fichu vingtième tableau lorsque les piles de votre portable ont rendu l'âme. La solution : le Battery Pack, qui vous assure une autonomie de dix heures.

Votre copine refuse de sortir avec vous sous pretexte que votre Game Boy n'est pas assorti à sa robe ? Never mind ! Naki vous propose des housses de toutes les couleurs.



Le Handyboy Joyplus est une petite merveille de compacité qui regroupe en un seul appareil un amplificateur stéréo et une paire de haut-parleurs, une loupe pour aggrandir l'écran, un système pour éclairer votre console même dans le noir complet et un mini-joystick qui vient remplacer la traditionnelle croix du Game Boy.

Le problème des portables vient principalement de leur écran, du genre 16/9ème pour liliputien. La solution : la loupe amovible (ici pour Game Gear).

Vous pouvez acheter des actions d'un fabricant de piles mais cela vous reviendra moins cher de vous procurer ces batteries rechargeables pour Game Boy ou Game Gear.

Avec le Booster Boy, vous transformerez votre Game Boy en console de salon. Il n'aura certes plus grand chose d'une portable mais il profitera d'améliorations substantielle (loupe, ampli stéréo, joystick) et prendra un look d'enfer !

Le plus beau contre le plus rapide. D'un coté le très attendu Mr Nutz nous en met plein la vue; de l'autre, Bubsy nous fait exploser de rire. Pourquoi n'ont-ils pas eu la bonne idée de nous pondre un "Miss Bubnutz"?

MR NUTZ CONTRE BUBSY

PRESENTATION

MR NUTZ		BUBSY
87 %	L'intro de Mr Nutz ne peut malheureusement rien contre la fabuleuse, que dis-je? l'inénarrable démo de Bubsy. Tout nous y est expliqué avec un brio exemplaire et, même si l'écran titre de Mr Nutz est réussi, il ne peut rien contre la notice toute en bande dessinée de Bubsy.	93 %

La demi douzaine de mondes de Mr Nutz est plus que variée. Ceux de Bubsy ne le sont pas autant, mais ils regorgent d'originalité.

BANDE-SON

MR NUTZ		BUBSY
90 %	Les deux bandes son sont de bonne facture et l'on sent qu'un effort a été fait. Cependant, je me dois de dire que les bruitages sont de meilleure qualité sur Bubsy puisque, en plus des voix de dessins animés qui ponctuent vos actions, vous pourrez vous delecter de bien d'autres sons hilarants au possible.	91 %

GRAPHISMES

MR NUTZ		BUBSY
96 %	Encore une fois Mr Nutz prend le dessus sur l'un des points les plus importants de tous jeux de plates-formes, les graphismes. Bubsy nous propose un style très bande dessinée, où la précision est trop succinte, alors que Mr Nutz explose toutes les catégories grâce à ses détails et ses couleurs. Du grand art!	91 %

Bubsy nous dévoile des animations de personnage hilarante. Mr Nutz vous propose de rencontrer près de cinquante sortes d'ennemis différentes.

JOUABILITE

MR NUTZ		BUBSY
94 %	Bubsy répond avec un petit temps de retard à nos sollicitations alors que le maniement de Mr Nutz est parfait. On peut aussi noter que le défilement du scrolling (quand Bubsy est arrêté) n'est pas aussi maniable qu'il en a l'air. L'avantage va donc à Mr Nutz malgré un temps d'adaption aux mouvements plus long.	90 %

ANIMATION

MR NUTZ		BUBSY
90 %	Les deux versions héritent d'un scrolling très fluide et rapide (celui de Bubsy l'est plus!). Le principal intérêt provient de l'animation des sprites. Bubsy nous dévoile des mimiques à faire palir les graphistes de Tex Avery alors que Mr Nutz reste classique. Bubsy l'emporte donc, pour la jovialité de ses animations.	94 %

Chacun des tableaux se base sur un thème précis. Vous passerez d'un volcan sur le bord de l'irruption à l'évier d'une salle de bain, ou comme ici à la banquise.

DUREE DE VIE

MR NUTZ		BUBSY
90 %	On reprend avec énormement de plaisir les deux jeux. L'un est truffé de zones bonus que même des experts comme nous on bien du mal à dénicher, et l'autre propose des tableaux immenses que l'on met bien du temps à inspecter en entier. Comme les notes le prouvent, les deux jeux sont à égalité.	90 %

VERDICT

MR NUTZ	95%
BUBSY	95%

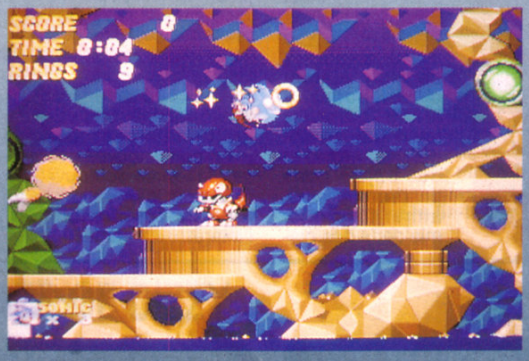
Le choix est bien difficile. Bubsy est l'un des jeux les plus rapides de la SNIN, mais Mr Nutz est l'un des plus beaux. Pour le principe, les deux jeux sont les mêmes: de la plate-forme "pure et dure", et les zones bonus de l'un sont compensés par l'immensité des niveaux de l'autre. En conclusion, je pense que les joueurs amateurs de jeu drôle peuvent se retourner sur Bubsy, alors que les plus esthétes se doivent de faire un tour chez Mr Nutz. ***Spy***

Sonic 2 contre Bubsy

Vous voilà plongé dans le comparatif des deux jeux les plus speeeeeed de la MD. D'un coté le hérisson supersonique et mascotte de Sega, j'ai nommé Sonic, et de l'autre Bubsy, le chat amateur de pelotes.

PRESENTATION

SONIC 2		BUBSY
44 %	Les notes parlent d'elles-mêmes. Sonic 2 nous propose une démo sans grand intérêt. Bubsy nous dévoile de très nombreux niveaux et un écran d'explication pour le maniement de votre chat. Bien pensé ! Il va sans dire que c'est Bubsy qui remporte haut la main le match dans cette catégorie.	90 %



Mais qu'est-ce que donc que ce tableau ? Un tableau que l'on n'a pas juger assez bon pour passer dans la version définitive. Ils plaisantent ou quoi ?

BANDE-SON

SONIC 2		BUBSY
78 %	Même si la bande son de Sonic 2, est un peu décevante, on ne peut nier qu'elle s'adapte bien au jeu. Mais bon, c'est bien beau de s'adapter, encore faut-il qu'elle soit bien réalisée et, sur ce point, celle de Bubsy est franchement réussie. En revanche, point de vue bruitages, Sonic fait match égal.	87 %

GRAPHISMES

SONIC 2		BUBSY
91 %	Les graphismes sont très colorés et très clairs sur Sonic 2 et on peut de temps en temps observer des effets de transparence très bien réalisés. Bubsy, pour sa part, a l'avantage d'avoir des graphismes très variés mais ils ne sont pas aussi précis que ceux de Sonic, qui exploite mieux les capacités de la console.	87 %

Bubsy peut, de temps à autre, aller se payer un petit tour sur les montagnes russes. Ah celui-là ! Dès qu'il s'agit de récupérer des pelotes...

JOUABILITE

SONIC 2		BUBSY
92 %	A la moindre sollicitation de votre part, Sonic s'arrête ou repart sans broncher, comme dans le premier épisode. La jouabilité de Bubsy reste un peu plus douteuse puisque il est difficile de juger jusqu'où ses sauts périlleux vont l'emporter. Sonic 2 l'emporte grâce à sa souplesse et à sa précision.	80 %

ANIMATION

SONIC 2		BUBSY
88 %	Le scrolling est sans conteste beaucoup plus rapide sur Sonic 2. Mais aux vues des mimiques de notre chat (qui sont tout simplement hilarantes), on est en droit de se demander si les rotations et autres gesticulations supersoniques de Sonic prennent le dessus. Déclarons-les à égalité.	92 %

Le mode deux joueurs plein écran de Sonic est agréable mais, dès que vous perdez Tails, accrochez-vous pour le récupérer !

DUREE DE VIE

SONIC 2		BUBSY
87 %	Bubsy a, sur ce point, un net avantage. Les niveaux sont immenses, la difficulté progressive et habilement dosée. Vous me direz que Sonic a l'avantage d'avoir un mode deux joueurs, mais il suffit de le regarder dix minutes pour comprendre que les programmeurs ne se sont pas foulés.	90 %

VERDICT

SONIC 2	92%
BUBSY	90%

Avec sa maniabilité parfaite, son scrolling concernant jusqu'à quatre plans tout en restant très fluide, sa possibilité de jouer à deux et sa vitesse, Sonic l'emporte de peu sur Bubsy. Mais ce dernier a de bons atouts : ses niveaux sont immenses, sa durée de vie très bonne et son coté humoristique digne des meilleurs Tex Avery. Si vous avez Sonic 2, un coup d'œil du coté de chez Bubsy s'impose. Si vous ne l'avez pas, ne vous en privez pas ! *Spy*

BATTLE LODE RUNNER

HUDSON SOFT

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	3
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
5 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE HAL

Lode Runner, certainement l'un des plus célèbres jeux de plates-formes, est encore d'actualité avec cette nouvelle version que nous devons aux programmeurs de Hudson Soft. Le travail est remarquable et ce cocktail mâtiné de Bomberman est un excellent jeu de plus dans la logithèque de PC Engine. *Hal*

Décidément, les vieux souvenirs finissent toujours par remonter à la surface. A l'époque, j'avais un Amstrad CPC464 et Lode Runner fut l'un de mes premiers jeux. Le principe était simple: ramasser tous les objets à l'écran pour passer au tableau suivant. Le problème était que les niveaux étaient truffés de pièges et que des ennemis me poursuivaient à travers les plates-formes et échelles de chaque tableau. Autant les premiers niveaux étaient simples et destinés à vous familiariser avec le jeu, autant les derniers étaient démoniaques. Il fallait élaborer toute une stratégie, s'emparer des objets dans un ordre précis, attirer les ennemis dans des pièges, bref réfléchir beaucoup. J'ai laissé tomber très vite, car le jeu était finalement assez répétitif mais cette nouvelle version, retravaillée, dotée de nouvelles options et surtout d'une possibilité de jeu à plusieurs, promet d'en raviver l'intérêt.

PC ENGINE

L'AVIS DE SAM

Battle Lode Runner sur PC Engine est bien réalisé, avec plein de nouvelles options et, surtout, un mode à la Bomber Man qui permet de jouer à cinq. Et je peux vous dire qu'à cinq, c'est du délire! Pas autant que Bomber Man '93, mais presque. C'est, à mon humble avis, le seul mode qui puisse justifier l'achat du jeu. En effet, je trouve ce jeu très lassant au bout d'un certain temps. Quoi qu'il en soit, cette version de Lode Runner est l'une des meilleures qui existent à ce jour. *Sam*

PRESENTATION	67%
Rien de bien particulier: quelques démos et un clin d'œil à Bomberman.	
GRAPHISMES	66%
Des graphismes simplistes, mais bien dans l'esprit du jeu.	
ANIMATION	79%
Une bonne animation, ce qui est normal.	
BANDE-SON	74%
Les musiques sont tout à fait dans la tradition de Lode Runner.	
JOUABILITE	86%
La bonne jouabilité ne devrait poser aucun problème.	
DUREE DE VIE	87%
100 niveaux, avec une difficulté bien progressive.	
INTERET	**79%**
En solitaire, rien de bien exceptionnel. En revanche, le jeu prend tout son intérêt à plusieurs.	

HORROR STORY

NEC AVENUE

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	5
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX E

L'AVIS DE SCOTT

Ah! Le double saut d'Horror Story! Rocket en a encore l'eau à la bouche. Il n'a pas arrêté de nous en parler et a même tenté de le mimer... le spectacle valait son pesant de cacahuètes. Difficile sans être impossible, Horror Story n'est pas destiné aux joueurs occasionnels. Malgré une réalisation critiquable, c'est un jeu captivant. *Scott*

C'est au saut du lit, à l'heure où l'aube blanchit la campagne, que nos deux agents apprirent la nouvelle: on venait de découvrir un passage vers un monde parallèle! Mais, ô horreur, le responsable de l'expérience ne savait pas comment refermer ce passage. Et comme les habitants de l'autre monde sont plutôt du genre hostile, nos deux héros devront pénétrer de l'autre côté pour mener à bien une mission diplomatique. Le jeu est un étonnant cocktail de genres, oscillant entre "Ghostbusters" et "Histoires de fantômes chinois". Horror Story mélange aussi les genres, alliant l'action d'un shoot'em up à la précision d'un jeu de plates-formes. Vous incarnez l'un des deux héros, le second pouvant être dirigé par un deuxième joueur. Vous allez rapidement vous apercevoir que les êtres qui peuplent ce mode étrange ne sont pas aussi inoffensifs qu'ils en ont l'air. De plus, le terrain accidenté ne vous facilitera pas la tâche.

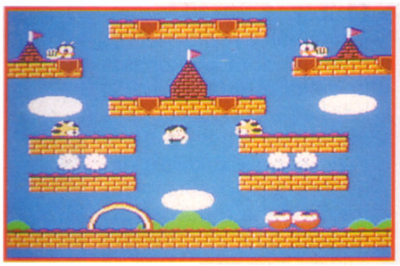
PC ENGINE

L'AVIS DE ROCKET

Au premier contact, Horror Story m'a paru assez banal et, surtout, très difficile. Il faut dire que je n'avais pas tout compris... Pour m'en sortir, il m'a fallu maîtriser une technique bien connue de tous les joueurs de Chomakaimura, à savoir le double saut. Une fois cette étape franchie, je pus enfin finir le second niveau. Néanmoins, malgré une débâcle de bonus et d'armes, toutes plus meurtrières les unes que les autres, le jeu est assez difficile. *Rocket*

PRESENTATION	25%
Une page d'intro et une autre permettant de régler les options et c'est tout.	
GRAPHISMES	82%
Ils sont très variés tout au long des sept niveaux de jeu.	
ANIMATION	80%
Le scrolling est fluide et l'animation des sprites est correcte.	
BANDE-SON	87%
Des thèmes originaux accompagnent agréablement l'action.	
JOUABILITE	79%
L'apprentissage du double saut, assez difficile, pose quelques problèmes.	
DUREE DE VIE	82%
Les sept niveaux sont bourrés à craquer de pièges et de monstres vicieux: bon courage!	
INTERET	**80%**
Un jeu amusant et difficile, qui fait appel autant aux réflexes qu'à la mémoire.	

RAINBOW ISLANDS



SEGA

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	3
CONTINUE ?	NON
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE T.REX

Je n'irai pas par quatre chemins: je ne suis pas du tout, mais alors vraiment pas du tout d'accord avec Peter. Rainbow Islands est un jeu pour gaga-neuneu! D'accord, les graphismes sont pleins de couleurs mais, à les voir, on se croirait revenu en 1970! Ennemis, bonus, ennemis, bonus... c'est d'un monotone à en avoir le mal de mer! *T. Rex*

Rainbow Islands figure parmi les jeux d'arcade les plus connus au monde. C'est aussi l'un des plus anciens et le fait d'adapter ce jeu pour la Master System aussi longtemps après la sortie de l'original est plutôt surprenant. A l'époque, la version sur borne d'arcade avait connu beaucoup de succès.
Plusieurs versions avaient ensuite vu le jour, principalement sur des micros divers et variés. Apparu pour la première fois en 1986 sous le nom de Bubble Bobble, ce jeu avait été à l'origine d'une véritable hystérie collective dans les salles d'arcade et Rainbow Islands en est, en fait, la deuxième partie. Vous incarnez ici un petit bonhomme qui a l'étrange faculté de projeter des arcs-en-ciel. Ceux-ci lui permettent de détruire ses ennemis et de récupérer les bonus qu'ils laissent. Ils peuvent également lui servir de rampes pour accéder à des endroits autrement inaccessibles.

MASTER SYSTEM

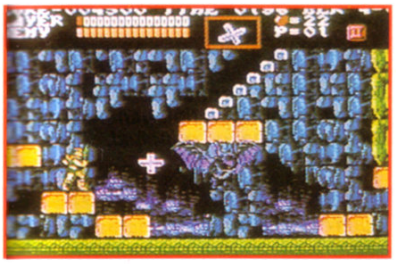
L'AVIS DE PETER

Je vous le dis d'emblée: il me semble curieux de produire un jeu aussi célèbre que primaire que Rainbow Islands, alors que les jeux vidéo (y compris sur Master System) sont de plus en plus sophistiqués. Mais ne faisons pas la fine bouche: Rainbow Islands est très bien réalisé et son concept, bien qu'un peu ancien, assure au jeu un intérêt certain. Certes, la version Master System est moins belle que les autres, mais cela ne gâche en rien le plaisir d'y jouer. *Peter*

PRESENTATION	58%
L'intro est des plus simples, mais a le mérite d'être claire	
GRAPHISMES	78%
Pleins de couleurs, mais ils commencent à dater un peu.	
ANIMATION	79%
L'animation est un peu lente, mais sans ralentissement notable.	
BANDE-SON	76%
Quelques petits thèmes et bruitages, corrects dans l'ensemble.	
JOUABILITE	86%
La jouabilité est absolument excellente.	
DUREE DE VIE	80%
Malgré la facilité, vous vous amuserez longtemps.	
INTERET	**80%**
Rainbow Islands n'a pas pris une ride!	

CASTLEVANIA III: DRACULA'S CURSE

NES



Ce n'est pas du tout parce que Christopher Belmont est une boule de muscles qu'il a un petit pois dans la tête. Quand on lui demande d'aller coller une dérouillée à Dracula et à ses sbires, ce n'est pas une poignée de gousses d'ail, un miroir et un crucifix qu'il met dans son petit cartable, mais une bonne épée, une hache, des boomerangs et, surtout, son fameux fouet à rallonge. Belmont, c'est un expert. Ça fait déjà trois Castlevania qu'il massacre à tour de bras du suppôt de Satan, alors vous pensez bien que les chauves-souris enragées et les morts-vivants, il connaît. L'autre guignol buveur de sang a beau essayer de brouiller les pistes en proposant plusieurs chemins possibles et en entourant son château de marécages, de forêts hantées, de cimetières délabrés ou de baraques en ruine. Mais il n'y a rien à faire: ces quelques obstacles n'arrêteront pas Belmont-le-fin-limier. Du vrai travail de pro!

KONAMI	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	3
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE SAM

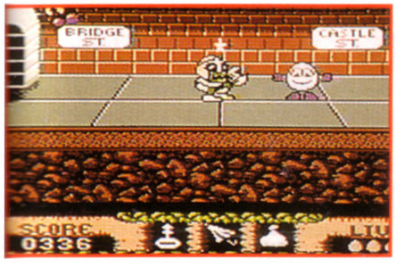
Je comparerais volontiers ce jeu à Castlevania IV sur Super Nintendo. L'action est quasiment la même, les niveaux se ressemblent, l'animation est tout aussi remarquable et l'intérêt est tout aussi soutenu. Bien sûr, les graphismes et les bruitages sont inférieurs — normal, vous êtes sur une NES. Néanmoins, c'est un jeu bien conçu et bien réalisé. *Sam*

L'AVIS D'HOMER

C'est bien la première fois que je m'amuse autant sur une NES. J'ai même presque préféré Castlevania III à Castlevania IV sur Super Nintendo. D'accord, les graphismes ne sont pas aussi stupéfiants que sur la grosse bébête, mais ils tiennent tout de même remarquablement bien la route et le jeu est d'une simplicité qui me rappelle le bon vieux temps de Conan le Barbare sur Apple II. Décidément, c'est le meilleur jeu que j'aie pu voir sur NES. *Homer*

PRESENTATION	77%
L'intro met tout de suite dans l'ambiance, avec de belles images.	
GRAPHISMES	92%
Les décors sont variés et particulièrement réussis.	
ANIMATION	85%
Le scrolling sur plusieurs plans est vraiment impeccable.	
BANDE-SON	95%
Les thèmes sont très réussis, même s'ils ne collent pas toujours à l'ambiance.	
JOUABILITE	90%
La précision des commandes est remarquable.	
DUREE DE VIE	85%
Plusieurs chemins différents sont possibles pour terminer le jeu.	
INTERET	**96%**
Castlevania III est un des meilleurs jeux jamais créés pour la NES.	

THE FANTASTIC ADVENTURES OF DIZZY



Il aura fallu attendre bien longtemps pour voir apparaître cet "ancêtre" de l'Amiga sur nos NES préférées. Mais n'ayez crainte, la version dont vous allez pouvoir vous délecter n'a que peu de rapport avec cette infâmie qu'était la version pour Amiga et les plus sceptiques d'entre vous y trouveront sans aucun doute leur compte. Vous voilà donc dans la peau d'un habitant de la planète Yolkfolk, qui n'a d'yeux que pour son adorable compagne, Daisy. Et, comme dans tout jeu qui se respecte, c'est elle qu'il va vous falloir sauver des griffes de l'infâme sorcier Zaks. Votre périple sera long, truffé de pièges vicieux et seuls votre courage et votre ténacité vous permettront d'arriver à vos fins. Tout le jeu est basé sur la récupération d'objets divers, en échange desquels d'autres personnages vous permettront de poursuivre votre chemin. La difficulté réside dans l'éloignement croissant de ces objets et de leurs destinataires.

CODE MASTERS	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	4
CONTINUE ?	NON
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE T. REX

Ah, mais voilà un jeu qui me rappelle des souvenirs, ou plutôt des cauchemars! Je me souviens de la version Amiga, qui en a fait hurler à la mort plus d'un. Je vous rassure de suite, cette version n'a rien à voir! D'une réalisation impeccable, parfaitement jouable et captivant à souhait, ce jeu est une belle réussite. *T. Rex*

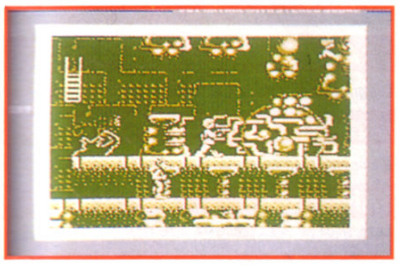
L'AVIS DE BANANA SAN

En voilà un bon petit jeu d'aventure comme je les aime. Les graphismes sont très fins et très colorés, les musiques vous mettent parfaitement dans l'ambiance, les niveaux sont très variés et la difficulté a été dosée de manière à ce que vous ne vous lassiez pas. Mais ce qui accroche le plus dans ce jeu, ce sont sans conteste les énigmes, qui émaillent tout le jeu, ainsi que la diversité des phases d'arcade, qui enchanteront même les plus blasés. *Banana San*

PRESENTATION	70%
La notice est assez pauvre et il n'y a pas d'options particulières.	
GRAPHISMES	88%
Les capacités graphiques de la NES sont exploitées à fond, pour un résultat correct.	
ANIMATION	85%
Les mouvements sont fluides et les mimiques absolument hilarantes.	
BANDE-SON	90%
La bande sonore est un véritable régal pour les oreilles.	
JOUABILITE	90%
La jouabilité est bonne, bien que certains sauts soient assez délicats.	
DUREE DE VIE	89%
Le jeu est immense et truffé d'embûches. Comptez de nombreuses heures de jeu.	
INTERET	**89%**
Un parfait mélange d'aventure et d'action.	

STAR WARS: THE EMPIRE STRIKES BACK

GAME BOY



Le premier volet de la trilogie s'achève sur une victoire éblouissante signée, de la pointe de son laser, par Luke Skywalker et ses amis droïdes et humains. Dans "l'Empire contre-attaque", on retrouve les mêmes personnages aux prises avec le sinistre Darth Vader.
La vengeance est un plat qui se mange froid et c'est sans doute pour cette raison que l'histoire débute sur Hoth, la planète de glace. Luke et ses compagnons explorent les cavernes glacées à la recherche d'un météore-espion envoyé par l'Empire. Sa découverte et sa destruction permet d'accéder aux niveaux suivants, dans lesquels Luke doit affronter tour à tour des AT-AT walkers pour permettre aux forces rebelles de s'échapper, survivre dans la jungle sauvage où vit Yoda, suivre un entraînement de Jedi, combattre des hordes de chasseurs et, enfin, se mesurer au terrible Darth Vader lui-même.

CAPCOM	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	1
CONTINUE ?	OUI (6)
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE SPY

The Empire Strikes Back est bien supérieur à Star Wars. Les niveaux sont plus grands et plus diversifiés. Les combats ne sont pas difficiles mais, en revanche, il peut vous arriver de tomber d'une plate-forme ou de tomber dans un piège! Il existe plusieurs chemins pour arriver au but, mais l'absence de codes rend le jeu un peu frustrant. *Spy*

L'AVIS DE MARC

Décidément, les fanas de Star Wars sont à la fête. Il ne se passe pas une semaine sans qu'un jeu inspiré de la célèbre trilogie ne déboule sur nos écrans. Et jusqu'ici, nous n'avons eu droit qu'à de bons softs. Cet épisode pour Game Boy ne fait pas exception à la règle. Les graphismes sont d'une finesse impressionnante et reconstituent le look des personnages, des véhicules et des créatures du film. Cette cartouche est un véritable plaisir! *Marc*

PRESENTATION	53%
Aucune option particulière. On est tout de suite dans le vif du sujet.	
GRAPHISMES	78%
Des décors différents pour chaque niveau, qui rappellent l'ambiance du film.	
ANIMATION	78%
Le super-saut de Luke est spectaculaire. Le jeu ralentit un peu quand les sprites sont nombreux.	
BANDE-SON	82%
Les thèmes du film sont repris mais les bruitages restent moyens.	
JOUABILITE	78%
Seuls, les tirs en diagonale posent des problèmes. Tout le reste est parfait.	
DUREE DE VIE	82%
Il faut compter plusieurs heures pour finir le jeu et on ne s'en lasse pas.	
INTERET	**89%**
Une excellente cartouche qui comblera tout le monde, fans de Star Wars ou pas.	

STAR WARS

GAME BOY

A-t-on vraiment besoin de présenter la saga de Star Wars? On la voit débouler dans pratiquement tous les domaines commerciaux, celui des jeux vidéo comme celle des figurines en plastique. A cette heure, seules les couches-culottes n'ont pas eu la chance d'être secouées par la mode spatiale (vous imaginez la Perspan-conçue-en-impesanteur-avec-les-petits-antigrav-là?). Pour la énième fois, donc, vous dirigez Luke à travers un nombre élevé de niveaux, afin de récupérer, premièrement R2D2 qui garde secrètement les plans de l'étoile noire, deuxièmement Han Solo et Obi Wan (qui vous fournira l'indispensable sabre laser). Enfin, vous irez repêcher la Princesse Leïa (ces princesses ont le chic pour se flanquer dans le pétrin...), emprisonnée par les Forces Noires. Mélangeant aventure, shoot'em up, action et conduite, ce jeu vous fera passer de nombreuses heures saupoudrées de suspens devant votre écran de Game Boy.

UBI SOFT

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	—
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX C

L'AVIS DE PETER

Spy n'est pas totalement enthousiaste en ce qui concerne Star Wars Game Boy. Pour ma part, je le suis. Ce jeu étant long et varié, j'ai passé pas mal de temps devant ma petite portable pour le terminer. Les décors reprennent bien l'ambiance du film et l'enchaînement des événements est tout à fait logique. *Peter*

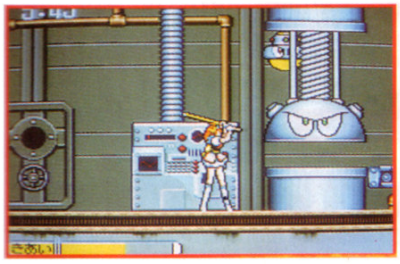
L'AVIS DE SPY

Premier point important: c'est la copie conforme de la version NES (qui n'est pas franchement la plus réussie). Ensuite, on peut reprocher à Star Wars d'être par moment trop difficile. Par exemple, lorsque l'on veut atteindre une plate-forme haute et qu'un ennemi se trouve face à vous, il ne sera pas facile de vous en tirer sans un minimum de casse. Mais le jeu est tellement vaste qu'une fois les commandes assimilées, il devient passionnant. *Spy*

PRESENTATION	74%
De bonnes séquences animées.	
GRAPHISMES	86%
Les personnages et les décors sont bien définis.	
ANIMATION	87%
Tout est plus que correct.	
BANDE-SON	91%
Musiques variées et bien choisies.	
JOUABILITE	70%
Le contrôle du personnage n'est pas très évident.	
DUREE DE VIE	75%
Le jeu est très vaste.	
INTERET	**82%**
Les fans de la série seront comblés. Et pour cause!	

KENDO RAGE

SUPER FAMICOM



Une petite écolière se transforme en Super Woman pour sauver le monde. Notre héroïne va explorer 7 niveaux très variés. C'est ainsi qu'elle va traverser la forêt, des collines enneigées, un monde aquatique, une usine, emprunter un tramway, évoluer dans un stade sportif puis dans une grande ville. A côté de créatures moyennement dangereuses et peu différentes d'un niveau à l'autre, elle en rencontrera bien d'autres, plus coriaces et plus adaptées aux différents environnements: des ours dans la forêt, des algues animées dans l'océan, des robots dans l'usine, etc. Pour se défendre, elle dispose d'une baguette magique dont l'effet dépend de plusieurs facteurs. D'une part, cette baguette a besoin de se recharger en énergie, les sorts étant bien plus puissants quand elle est chargée à fond. D'autre part, le nature des sorts dépend de la couleur de la capsule de recharge utilisée.

DATAM

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	3
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX F

L'AVIS DE JIMMY H.

Au début, Kendo Rage s'annonce bien. On a pas mal de plaisir à y jouer et les plus hauts niveaux réservent quelques surprises. Mais, malheureusement, la partie plates-formes est vraiment bien restreinte: à peine quelques sauts et quelques glissades sur les plaques de glace! Et les boss de fin de niveau manquent de punch. *Jimmy H.*

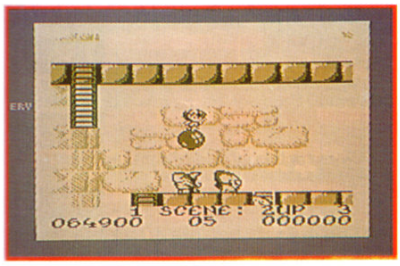
L'AVIS DE SPIRIT

Kendo Rage est un beat'em all classique à réserver aux plus jeunes. Mais si elle n'a rien d'original, cette cartouche a pourtant quelques atouts. Tout d'abord, la réalisation est excellente. Les décors sont très variés, de même que les monstres. L'animation est un modèle du genre et les mouvements du personnage sont nombreux, fluides et rapides. Le scrolling est parfait. La seule chose qui cloche est que le jeu est trop facile et que le scénario manque de pêche. *Spiri*

PRESENTATION	84%
Une intro sympa et pas mal d'options.	
GRAPHISMES	83%
Des graphismes très travaillés et assez variés.	
ANIMATION	89%
Les mouvements du personnage sont très rapides et le scrolling est parfaitement fluide.	
BANDE-SON	70%
La musique est assez agréable mais lassante. Des bruitages digitalisés mais trop répétitifs.	
JOUABILITE	87%
Le personnage obéit au doigt et à l'œil, avec beaucoup de précision dans les mouvements.	
DUREE DE VIE	73%
Les 7 niveaux sont un peu courts et seul le mode difficile oppose un peu de résistance.	
INTERET	**82%**
Une cartouche sympathique, mais qui manque un peu de punch.	

ROD-LAND

GAME BOY



Riche en action et en réflexion, Rod-Land est une cartouche qui séduira tous les amateurs de jeux de plates-formes, surtout par l'originalité des techniques de combat. Tam et Rit habitent un village magique et ils découvrent, du jour au lendemain, que quelque chose d'épouvantable est arrivé à leurs concitoyens. Ces derniers se sont mués en ignobles brutes et ont capturé la maman de nos deux amis. Ils l'ont enfermée en haut de la tour Maboots. Les niveaux qui mèneront les deux gamins à leur maman sont découpés en plusieurs étages auxquels on accède grâce à des échelles. Tam et Rit ne savent pas sauter, mais ils ont pour eux des armes redoutables qu'ils ont reçues en héritage de leur papa et d'un ancien du village: les chaussures arc-en-ciel, qui permettent à tout moment de construire une échelle pour changer de niveau, et les baguettes Sheesanomo, qui sont des armes redoutables.

SALES CURVE

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	NON
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX C

L'AVIS DE T. REX

Pas de doute, c'est un bon petit jeu. Les niveaux sont nombreux, pas terriblement variés, il est vrai, mais bien dessinés et, surtout, tout le jeu est bourré d'idées originales. Malgré l'absence de codes qui oblige à reprendre depuis le début, l'association action/réflexion est assez réussie. *T. Rex*

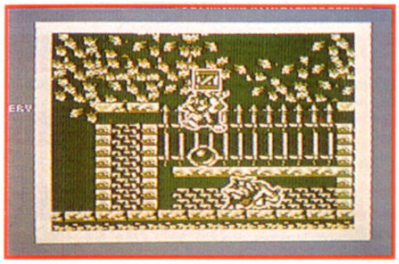
L'AVIS DE MAX

Les nombreux niveaux de ce sympathique petit jeu vous promettent de longs moments devant votre Game Boy. Le fait de pouvoir se débarrasser des ennemis de plusieurs façons, en leur tombant dessus, par exemple, apporte originalité et variété à cette cartouche. Le seul reproche que l'on puisse faire à ce jeu est de ne pas fournir de codes pour reprendre la partie ultérieurement. Rod-Land est néanmoins un excellent choix pour les amateurs d'action. *Max*

PRESENTATION	65%
L'intro est inexistante, à part un petit écran de titre.	
GRAPHISMES	84%
Les graphismes sont clairs et précis, dans le style japonais.	
ANIMATION	83%
Bonne animation des sprites et scrolling correct.	
BANDE-SON	88%
La musique est très entraînante, mais répétitive. Les bruitages collent au jeu, sans plus.	
JOUABILITE	95%
Les personnages réagissent bien aux commandes.	
DUREE DE VIE	82%
Des niveaux nombreux et variés, qui promettent plusieurs heures de jeu.	
INTERET	**86%**
Un jeu mignon tout plein, qui plaira certainement à tous les joueurs.	

TITUS THE FOX

GAME BOY



Ce jeu est une excellente adaptation du jeu Moktar sorti sur Amiga et PC il y a un peu moins de deux ans et c'est un renard nommé Titus qui y remplace Moktar. Vous ne devinerez jamais ce qui vient de se passer! Non, non, ce n'est pas une princesse qui s'est encore faite bêtement enlever. C'est Foxy, la fiancée de Titus, qui a été envoyée en reportage par "Fox Hits Magazine". Malheureusement, lors d'une prise de photos nocturne, elle a été attaquée et enlevée par des brigands. Le terrible et maléfique sultan Rabys fera tout pour la garder captive. La prison est dorée, certes, mais il faut agir tout de même. Une solution: c'est vous qui allez voler au secours de Foxy et mettre hors d'état de nuire le sultan et les sbires qu'il a envoyés pour vous détruire. Sur le chemin, il y a beaucoup de raccourcis, de passages secrets et vous devrez user de ruse et d'un sens aigu de la stratégie pour réussir.

TITUS

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	NON
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX C

L'AVIS DE T. REX

Décidément, c'est une bonne saison pour le Game Boy! Quel dommage que les programmeurs n'aient pas pensé à ajouter un système de mots de passe. En revanche, bravo pour la possibilité de jouer à deux grâce à un câble Link! Si vous aimez ce genre de jeux, vous pouvez acheter Titus the Fox les yeux fermés. *T. Rex*

L'AVIS DE SAM

Graphiquement, Titus the Fox fait partie des jeux les plus détaillés de la ludothèque du Game Boy. Le problème est que cette console ne possède que peu de niveaux de gris et que les décors trop fouillés deviennent vite sombres. C'est un peu le cas de Titus the Fox. Heureusement, le personnage reste très lisible. Le jeu lui-même se révèle très riche: Titus the Fox est bourré de passages secrets, tout au long des 17 niveaux et vous les trouverez sans chercher. *Sam*

PRESENTATION	70%
De très belles images d'intro, mais la notice est un peu fade.	
GRAPHISMES	90%
Les graphismes sont parmi les meilleurs sur la Game Boy.	
ANIMATION	80%
Scrolling très fluide et très bonne animation des personnages.	
BANDE-SON	80%
Thèmes entrainants et de bonne qualité. En revanche, bruitages rares et inaudibles.	
JOUABILITE	71%
Quelques petits problèmes de synchro, mais rien de très grave.	
DUREE DE VIE	85%
Les niveaux sont assez durs, mais bourrés à craquer de passages secrets.	
INTERET	**80%**
C'est une référence, notamment par la qualité des graphismes.	

DARKWING DUCK

NES

Darkwing Duck est un héros de Walt Disney, répondant en France au doux nom de Myster Mask. Bien que d'apparence effrayante — il est masqué et porte une cape noire — Darkwing Duck n'en est pas moins un ardent défenseur des faibles et des opprimés. C'est pour cette raison que Moliarty (le professeur Topinambour) fait une fois de plus appel à ses services. En effet, le FOWL, une organisation criminelle secrète, a encore frappé et a lancé une vague de crimes crapuleux sur la ville. Il faut mettre un terme à ses agissements. Heureusement, Launchpad (Flagada Jones) est là pour donner à Darkwing Duck tous les détails de sa mission. Non seulement il lui faut éliminer les vilains, mais il doit aussi en profiter pour récupérer les diamants et lingots qui traînent sur son chemin.
Pour entrer dans l'action, on lui laisse le choix entre les trois premiers niveaux.

CAPCOM

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX NC

L'AVIS DE T. REX

Pour une fois qu'un éditeur prend, dans la ménagerie de Disney, une autre bestiole que leur horrible souris, je ne vais pas faire la fine bouche, d'autant que ce canard est fort sympathique. De surcroît, le jeu est très bien réalisé, les graphismes sont agréables, la difficulté n'est pas rébarbative. Bref, c'est O.K. pour moi. *T. Rex*

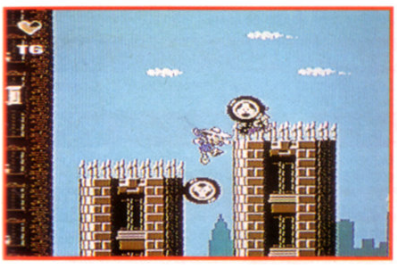
L'AVIS DE SPY

Disons-le franchement, les jeux de bonne qualité sur la NES se comptent sur les doigts d'une main et Darkwing Duck est de ceux-là. Voici donc un bon jeu, qui offre une difficulté progressive et bien réelle. Attention, les boss de fin de niveau vous donneront du fil à retordre pendant un bon moment. Si les bonus ne sont pas tous d'une bonne utilité, il y a, en revanche, quelques bonnes trouvailles, comme par exemple les lampes dans le troisième niveau. *Spy*

PRESENTATION	65%
L'intro est intéressante, mais sans plus.	
GRAPHISMES	80%
Des graphismes de qualité, qui exploitent bien les capacités de la NES.	
ANIMATION	90%
Le scrolling et l'animation des personnages sont tout à fait corrects.	
BANDE-SON	85%
Une musique agréable, jamais lassante, mais les bruitages ne sont pas inoubliables.	
JOUABILITE	93%
Aucun problème quant à la maniabilité.	
DUREE DE VIE	95%
La difficulté est un peu au-dessus de la moyenne, mais reste très progressive.	
INTERET	**88%**
Les amateurs peuvent acheter ce jeu les yeux fermés.	

DARKWING DUCK

GAME BOY



Alors là, c'est simple: la version Game Boy est identique à la version NES, à quelques petites exceptions près, mais c'est néanmoins une cartouche à acheter les yeux fermés. L'histoire est la même: Darkwing Duck, ou Myster Mask en français dans le texte, justicier masqué à ses heures perdues et défenseur de la veuve et de l'orphelin à temps plein, se voit confier la délicate mission de mettre fin au plus tôt aux agissements du FOWL, organisation criminelle secrète qui met la ville à feu et à sang. De nombreux niveaux vont mettre à rude épreuve les étonnantes capacités du canard masqué, qui n'aura pas trop de sa cape spéciale pour parer les coups vicieux que lui enverront ses non moins vicieux adversaires. Et je ne vous parle même pas des féroces boss de fin de niveau, qui profiteront de la moindre faute d'attention pour transformer notre canard en confit. Heureusement, la difficulté est très progressive.

CAPCOM

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX C

L'AVIS DE T. REX

J'avais beaucoup aimé la version pour NES et je dois reconnaître que Darkwing Duck sur Game Boy est aussi une excellente version. Cette cartouche a tout ce qu'il faut pour être un très bon jeu et même si, comme l'a noté Spy, il y a quelques ralentissements, c'est là le seul défaut que l'on puisse trouver. Achetez! *T. Rex*

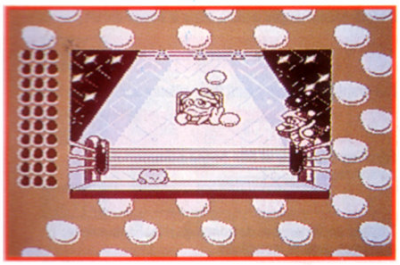
L'AVIS DE SPY

C'est vrai, ce jeu de plates-formes m'a bien amusé. A peu de chose près, il s'agit du même jeu que la version NES. Tous les ingrédients ont été conservés, à savoir la difficulté progressive, les boss de fin de niveau costauds et les petites trouvailles sympathiques qui donnent beaucoup d'originalité à ce jeu. Il faut noter toutefois quelques ralentissements, en particulier lors des combats contre les boss de fin de niveau, mais cela ne nuit en rien à la jouabilité. *Spy*

PRESENTATION	65%
Une intro correcte, bien qu'un peu limitée.	
GRAPHISMES	80%
Des graphismes qui exploitent à fond les possibilités du Game Boy.	
ANIMATION	81%
L'animation est bonne, sauf dans les combats contre les boss, où elle ralentit un peu.	
BANDE-SON	85%
Ca roule, ça pulse, ça swingue et les bruitages sont parfaitement adaptés.	
JOUABILITE	93%
La jouabilité est excellente: c'est du très grand Game Boy!	
DUREE DE VIE	95%
La difficulté est progressive et promet bien des heures d'amusement.	
INTERET	**89%**
Aucune hésitation, tout possesseur de Game Boy se doit d'avoir cette cartouche.	

KIRBY'S ADVENTURE

NES



Nous voilà une nouvelle fois partis vers le pays des Rêves où un terrible drame vient de se produire: la fontaine des rêves n'alimente plus les habitants en songes. Tous passent leur nuit dans une obscurité totale où l'ombre des cauchemars plane sans répit.
Heureusement, le héros, Kirby, une sorte de boule à pattes, va découvrir qu'il existe un moyen pour faire rejaillir les flots du rêve et de l'espoir. Il faut retrouver le sceptre étoilé qui a été brisé et dissimulé dans le pays des Songes par le roi Dadidou. Votre quête va être longue: c'est plus de 10 niveaux, divisés chacun en 6 sous-niveaux, qu'il faudra parcourir pour recouvrer vos rêves, petite boule de songes. Prenez votre temps, de nombreux secrets sont disséminés tout au long de votre aventure et les salles bonus et les passages secrets sont légions.
Amis du soir, bonsoir...

HAL LABORATORY

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3

1 JOUEURS — PRIX D

L'AVIS DE T. REX

Kirby's Adventure est un jeu de plates-formes basé sur une idée originale et qui bénéficie d'une bonne réalisation, si l'on excepte les graphismes guimauves. La maniabilité est parfaite, la difficulté progressive et des quantités astronomiques de bonus et autres salles secrètes parsèment les niveaux. *T. Rex*

L'AVIS DE SPIRIT

J'adore ce jeu et, comme je suis du genre passionnel, je ne vous raconte pas la pagaille dans la salle de test. J'y ai découvert un jeu immense, bourré d'originalité avec, pour seuls défauts, la bande-son et les couleurs pastel. Le système d'aspiration est pour sa part unique en son genre et la récupération des armes des adversaires aspirés vous offre des perspectives affriolantes. Mais le plus craquant de cette aventure, ce sont encore les animations du personnage. *Spirit*

PRESENTATION	68%
L'intro est explicite et assez bien réalisée.	
GRAPHISMES	78%
Les graphismes sont bien travaillés, mais manquent un peu de couleurs.	
ANIMATION	85%
L'animation est soignée et souvent très drôle.	
BANDE-SON	69%
Une musique agréable, mais stressante à la longue. Les bruitages sont corrects, sans plus.	
JOUABILITE	86%
Le personnage réagit à la moindre sollicitation du joypad.	
DUREE DE VIE	85%
De longues heures seront nécessaires pour franchir tous les niveaux.	
INTERET	**88%**
Un bon jeu, qui change des banalités habituelles de la NES.	

BUBSY

MEGADRIVE

Bubsy s'est annoncé comme étant le meilleur jeu de plates-formes d'Accolade sur consoles. Le version Megadrive est pratiquement identique à la version Super Nintendo. Autant vous prévenir tout de suite, le scénario n'a pas changé d'un poil: Bubsy doit récupérer des pelotes de laine dérobées par des extraterrestres. Vous dirigez donc un chat nommé Bubsy. Comme tous les chats, il est très agile, retombe toujours sur ses pattes et ne supporte pas l'eau. Vous pourrez l'admirer se promenant dans les différents décors, tels qu'une prairie paisible ou un complexe spatial vraiment très complexe, à moins qu'il ne grimpe sur les cimes de la forêt canadienne ou dans un train qui traverse le Grand Canyon. Mais un des plus grands atouts de Bubsy, ce sont les différentes animations du héros et de ses adversaires, qui sont dignes de figurer dans n'importe quel dessin animé de Tex Avery.

ACCOLADE

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3

2 JOUEURS — PRIX D

L'AVIS DE SPY

A la hauteur d'un Sonic pour la vitesse et d'un Toe Jam'n Earl pour la taille des niveaux, ce jeu est une très bonne surprise. L'humour des animations rappelle irrésistiblement les incontournables dessins animés de Tex Avery. Mais faites attention car, une fois que vous aurez touché à ce jeu, plus rien ne sera comme avant. *Spy*

L'AVIS DE SAM

La version Megadrive n'obtient pas la même note que la version Super Nintendo simplement parce qu'elle a, sur la MD, de sérieux concurrents. Ce détail mis à part, Bubsy bénéficie d'une bonne réalisation. Les graphismes des décors sont très beaux, les animations sont bien réalisées et les bruitages sont parfaits. Le jeu est vaste composé de seize niveaux très longs qui peuvent se terminer de différentes façons et, tous les trois niveaux, il y a un mot de passe. *Sam*

PRESENTATION	90%
En intro, une démo de quelques niveaux avec des explications sur le maniement.	
GRAPHISMES	87%
Les graphismes sont colorés et très variés, bien que pas très fins.	
ANIMATION	92%
Un scrolling multidirectionnel bien fluide et des animations hilarantes pour tous les personnages.	
BANDE-SON	87%
De nombreux thèmes musicaux très entrainants et des bruitages de cartoons.	
JOUABILITE	80%
Parfois, Bubsy meurt sans qu'on sache très bien pourquoi (de vieillesse, peut-être ?).	
DUREE DE VIE	90%
Le jeu est assez difficile et chaque niveau possède plusieurs passages.	
INTERET	**90%**
Un jeu tout à fait à la hauteur de Sonic ou de Rocket Knight.	

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

MEGADRIVE

Rocket Knight a été présenté pour la première fois l'année dernière, au CES de Las Vegas. Le personnage est devenu depuis la mascotte de Konami. Toute l'action du jeu se déroule à Elhorn. Ce monde mystérieux où armes, objets magiques et machines sont légion, est peuplé de plusieurs nations et tribus. Non loin d'Elhorn existe une civilisation très avancée. Sept grands sorciers y ont imposé leur loi. Ils y sont parvenus en plaçant un satellite nommé Pig Star sur orbite, lequel leur a conféré le pouvoir d'influer sur le temps: selon leur humeur, il pleut ou il fait beau. Un jour, un des sorciers, possédé par les forces du Mal, élimina un à un ses confrères, se fit rebaptiser The Dark King et utilisa le pouvoir de Pig Star pour dominer la planète. Seul un mage, Komata, a pu lui échapper. Il a constitué une équipe de chevaliers dont le rôle est de combattre les forces de Dark King.

KONAMI

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	2
CONTROLE	1 2 3

2 JOUEURS — PRIX D

L'AVIS DE SWITCH

Rocket Knight bénéficie de plusieurs atouts. La maniabilité est relativement bonne, les graphismes sont très beaux, avec des effets de transparence et des dégradés subtils. En revanche, l'animation souffre de quelques clignotements, mais qui n'enlèvent rien à l'intérêt du jeu. Bref, un bon jeu de plates-formes. *Switch*

L'AVIS DE SAM

Rocket Knight Adventures est l'un des plus beaux jeux de plates-formes disponibles sur Megadrive. Certains décors, variés, ont déjà pu être admirés dans Tiny Toons sur la même machine. L'ensemble rappelle également Sonic ou Bubsy. Côté graphismes, c'est sans doute ce qui se fait de mieux sur Megadrive. La musique et les bruitages sont également très bons. N'hésitez pas à acheter ce jeu si vous n'avez pas déjà les trois autres cités ci-dessus. *Sam*

PRESENTATION	70%
Juste la page de titre en guise d'intro.	
GRAPHISMES	92%
Les graphismes sont indéniablement parmi les plus beaux sur cette console.	
ANIMATION	71%
Un scrolling différentiel multidirectionnel, mais des clignotements à l'affichage des sprites.	
BANDE-SON	85%
Les thèmes musicaux collent bien à l'action. Les bruitages sont peu nombreux, mais drôles.	
JOUABILITE	79%
La jouabilité est bonne, mais les tests de collision des sprites sont douteux.	
DUREE DE VIE	70%
Un jeu assez facile pour un joueur chevronné.	
INTERET	**85%**
Un très bon jeu, riche et varié, mais qui laisse une impression de déjà-vu.	

THE ADVENTURES OF ROCKY AND BULLWINKLE AND FRIENDS

SUPER NES

T-HQ	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX E

L'AVIS DE SAM

Voilà un jeu qu'il est correct! Les graphismes sont sympas et détaillés. Les musiques n'ont rien d'extraordinaire mais collent bien à l'action et aux décors. Le jeu en lui-même est assez difficile et, s'il n'a rien d'un méga-hit, il est tout de même suffisamment bon pour plaire aux amateurs du genre.

Sam

Bullwinkle, le héros du jeu, est un caribou. Son compagnon est un écureuil. Ces deux animaux ont ouvert un musée. Un jour, deux malfrats répondant aux noms de Boris Badenov et Natasha Fatale décident de cambrioler ce lieu charmant pour s'enfuir avec des objets d'une valeur peu commune. En conséquence, nos amis partent à la poursuite des brigands. Dans la première partie du jeu, vous dirigez Bullwinkle sur les hauteurs des Alpes, dans l'obscurité des grottes, dans la frénésie des courses de chariots dans les mines, dans une course de bateaux dans le ventre d'une baleine et, pour finir, dans un bateau pirate. Dans la seconde partie, Bullwinkle ayant été enlevé, c'est Rocky qui part délivrer son compagnon de toujours. Il vous emmènera dans des lieux obscurs, entre autres les ruelles de Londres et un château hanté dans lequel il devra neutraliser le bourreau qui tente d'éliminer son ami.

L'AVIS DE SWITCH

Malgré ses graphismes peu racoleurs, The Adventures of Rocky and Bullwinkle and Friends bénéficie d'un intérêt et d'une durée de vie non négligeable. On s'amuse en s'évertuant à franchir les difficiles passages de plates-formes, encombrés d'adversaires divers. L'animation est bonne, sans ralentissements, mais les sprites des boss de fin de niveau sont trop petits. Bref, Rocky et Bullwinkle n'est pas un jeu exceptionnel, mais possède pas mal de qualités.

Switch

PRESENTATION	62%
Une intro en images explique la situation et l'intrigue.	
GRAPHISMES	80%
Simples et agréables, ils font appel à une riche palette de couleurs.	
ANIMATION	80%
Les sprites se déplacent avec fluidité et le scrolling est parfait.	
BANDE-SON	75%
La musique est sympathique mais pas inoubliable. Les bruitages sont peu concluants.	
JOUABILITE	80%
Une bonne maniabilité, servie par l'utilisation intelligente de la manette.	
DUREE DE VIE	85%
Un jeu assez difficile, auquel on rejoue volontiers.	
INTERET	**75%**
Une bonne cartouche, mais qui ne doit pas constituer votre achat prioritaire.	

CHUCK ROCK II: SON OF CHUCK

MEGADRIVE

CORE DESIGN	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	2
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE SAM

Le jeu est, dans l'ensemble, très sympathique et fait preuve de beaucoup d'originalité. Mais il faut noter que les décors sont plus fades et plus fouillis que ceux de son prédécesseur. Ce petit détail mis à part, on ne trouve pas grand-chose à redire et vous pouvez investir sans craintes dans cette cartouche.

Sam

Digne fils de son père, Chuck Jr. va, dès son plus jeune âge, affronter les dures réalités de son monde... pour notre plus grand plaisir! L'avenir de Chuck n'est pas des plus rose. En effet, son magasin commence à prendre une telle importance que Datstone, son concurrent direct, perd des clients. La solution dans une telle situation serait d'éliminer définitivement le concurrent gênant. Mais non, Datstone préfère la manière douce et décide d'enlever Chuck. Et Chuck Jr. dans tout ça? Eh bien, notre petit bonhomme a décidé de partir à la recherche de son père! Et à en croire l'énorme massue qui l'accompagne, il semble bien décidé. Tout au long des six terribles niveaux, vous allez donc diriger le petit Chuck qui, en plus d'être petit, a l'avantage de posséder une puissance de frappe étonnante. Sa massue, arme étonnante s'il en est, lui sert aussi de véhicule et, dans certains niveaux, de torche.

L'AVIS DE SPY

Chuck Rock premier du nom fut, déjà à l'époque, un de mes jeux fétiches sur MD. Il était donc impensable que sa progéniture ne me fasse pas craquer. Les décors sont à croquer, les animations sont délirantes et les adversaires sont d'une originalité rarement égalée sur MD. En fait, c'est cette originalité qui fait presque tout l'intérêt du jeu. Chaque niveau regorge de trouvailles et de surprises, l'action est soutenue et les temps morts sont rares.

Spy

PRESENTATION	67%
Sommaire, à part une démo qui explique l'utilité de certains objets.	
GRAPHISMES	84%
C'est mignon et coloré, mais on a l'impression que tout n'est pas fini.	
ANIMATION	84%
Scrolling différentiel, animations délirantes du personnage. C'est du tout bon!	
BANDE-SON	79%
Reggae ou folklore des îles. Ce n'est pas l'ambiance ni les nombreux bruitages qui manquent.	
JOUABILITE	75%
Bonnes réponses du personnage aux commandes mais ses actions sont un peu lentes.	
DUREE DE VIE	83%
Difficile de se lasser de ce jeu qui cache à chaque niveau quelque chose de nouveau.	
INTERET	**87%**
Original, mignon, varié et coloré: tous les ingrédients pour une valeur sûre.	

SONIC CD

MEGA CD

SEGA	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE BANANA SAN

Sonic CD ressemble très fort à Sonic 2, qui avait lui-même un air de famille avec Sonic, premier du nom. La réalisation est excellente, avec des animations beaucoup plus détaillées et de nouveaux personnages et le jeu reste très efficace, mais un peu plus d'originalité n'aurait fait de mal à personne.

Banana San

La saga Sonic continue avec un nouveau volet, Sonic CD, alors que, au même moment, des équipes de Sega travaillent sur la version cartouche de Sonic 3. En attendant le troisième volet, nous avons testé la version CD. Un mois par an, le lac de Never Lake se trouve à l'aplomb de Little Planet. Celle-ci, appelé aussi planète des Miracles, abrite les Time Stones, des pierres qui donnent le pouvoir de voyager dans le temps. Sonic, chaque année, visite Little Planet. L'infâme Docteur Robotnik, qui le sait, a décidé de lui tendre un piège. Il retient prisonnière Little Planet à l'aide de chaînes, puis y installe toute une série de fortifications. Bien sûr, il cherche à s'approprier les Time Stones pour contrôler le temps. Amy, une jeune hérissonne, a été enlevée par un des serviteurs de Robotnik, un cyborg qui ressemble à Sonic. Notre héros part donc la délivrer, sautant ainsi à pieds joints dans le piège.

L'AVIS DE KANEDA KUN

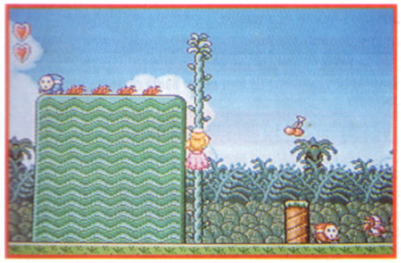
Avec Sonic CD, la série des Sonic acquiert le statut de saga à part entière, au même titre que les Mario. Dans tous les épisodes, la même recette de base a été conservée: vitesse supersonique, anneaux à collecter et docteur Robotnik! Cette cohérence est une bonne chose, même si des esprits chagrins vont trouver trop de ressemblance entre les épisodes. Bref, un challenge similaire dans un univers identique. On ne change pas une équipe qui gagne.

Kaneda Kun

PRESENTATION	85%
Une intro animée, très rapide.	
GRAPHISMES	90%
Des décors percutants et pleins de couleurs, très fidèles au style de Sonic.	
ANIMATION	94%
Des animations soignées et efficaces, plus nombreuses que dans les versions précédentes.	
BANDE-SON	96%
Des thèmes musicaux dans l'ambiance du jeu et des bruitages marrants et diversifiés.	
JOUABILITE	94%
No problemo. La maniabilité est toujours parfaite et les réactions instantanées.	
DUREE DE VIE	88%
Passé les premiers niveaux, vous aurez du fil à retordre.	
INTERET	**94%**
De longues heures de bonheur en perspective! une valeur sûre.	

SUPER MARIO ALL STARS

SUPER FAMICOM



Mario, le petit plombier, est LA référence en matière de jeux de plates-formes. C'est aussi l'un des personnages les plus connus dans le monde du jeu vidéo. Cette cartouche, c'est quatre jeux en un et quatre histoires différentes! Dans Super Mario Bros., le royaume des champignons est anvahi par les Koopa, une tribu de tortues. Seule la princesse Champignon est en mesure de libérer son peuple, mais elle est prisonnière des Koopa et Mario doit la libérer. Dans le second épisode, Mario doit délivrer le monde des Rêves, sur lequel le méchant Wart a jeté un sort.
Dans le troisième volet, le monde des Champignons est en paix mais, à l'extérieur, c'est le Chaos et Mario doit retrouver les baguettes magiques détenues par les sept enfants du Bowser pour ramener l'ordre. Enfin, le quatrième épisode ressemble beaucoup au premier, mais avec des niveaux bien plus difficiles.

L'AVIS DE SAM
J'adore! Quel pied de retrouver tous les Mario sur sa Super Nintendo, avec des musiques et des graphismes retravaillés et adaptés pour cette console. Pour moi, cette cartouche fait partie des meilleurs jeux pour la Super Nintendo. Si vous aimez les jeux de plates-formes, si vous aimez Mario, courez vite l'acheter. Si vous connaissez déjà la version NES, pas de problème, vous pouvez tout de même l'acheter, ne serait-ce que pour admirer les améliorations. *Sam*

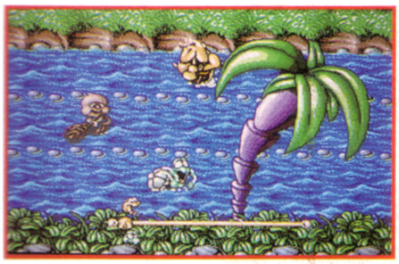
NINTENDO	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX F

L'AVIS DE SWITCH
Quelle joie! C'est extra de pouvoir jouer à quatre jeux aussi beaux que jouables. Tous les éléments d'un bon jeu de plates-formes sont réunis: des décors agréables, pleins de monstres, de tuyaux, de plantes carnivores. J'applaudis Nintendo pour cette idée géniale et vous conseille d'en faire autant. *Switch*

PRESENTATION	81%
Une présentation pour l'ensemble, plus une autre pour chaque jeu.	
GRAPHISMES	87%
Ils sont superbes et même géniaux dans tous les épisodes.	
ANIMATION	89%
Tout est très fluide, avec des scrollings différentiels.	
BANDE-SON	91%
Tous les thèmes ont été retravaillés et sont superbes. Les bruitages sont parfaits partout.	
JOUABILITE	90%
Le maniement de Mario est, comme d'habitude, impeccable et instantané.	
DUREE DE VIE	97%
Quatre jeux, longs et intéressants dans une seule cartouche.	
INTERET	**97%**
Ces jeux sont parmi les meilleurs jeux de plates-formes sur SNIN. Un must!	

CHUCK 2: SON OF CHUCK

GAME GEAR



Une nouvelle de la plus haute importance vient de tomber sur les téléscripteurs de l'agence Dino Presse. Fidèles au souci d'information qui nous caractérise, nous vous la communiquons telle quelle (l'encre n'est pas encore sèche): "Chuck Rock vient de se faire enlever! La police ne dispose d'aucune piste. On apprend toutefois que Baby Chuck, le fils de Chuck Rock, a d'ores et déjà décidé de partir à la recherche de son père."
C'est ici que vous intervenez. Vous dirigez Baby Chuck, dont la détermination de mener à bout cette ténébreuse affaire n'a d'égale que celle de son père. Armé d'une monstrueuse massue, le digne rejeton de la famille Chuck va en faire voir de toutes les couleurs aux dinosaures qui tenteront de se mettre en travers de son chemin.
A travers la jungle, des volcans, une forêt et, enfin, des égouts (NDLR: à cette époque?!), rien n'arrête Baby Chuck dans ses recherches.

L'AVIS DE SPY
Toutes les consoles Sega ont eu droit à Chuck Rock 2 et ce n'est pas plus mal. Mais la version Game Gear souffre d'un défaut énorme: les graphismes sont colorés et détaillés, la maniabilité est excellente, de même que la musique, les bruitages, le scénario, l'interactivité, etc. Mais c'est TROP facile, TROP simple, TROP classique, sans surprises. Heureusement, le jeu est sympa et on peut corser la tâche en commençant en mode difficile. *Spy*

CORE DESIGN	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	3
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	2
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE T. REX
Chuck Rock était un très bon jeu et ce deuxième volet ne fait pas exception à la règle. Parfaitement réalisé, avec des graphismes impeccables, une très belle animation et une bande son entraînante, il aurait pu être un grand hit s'il n'y avait pas ce gros problème: une facilité déconcertante qu' il réserve aux plus jeunes. *T. Rex*

PRESENTATION	61%
Une présentation sommaire et sans grand intérêt.	
GRAPHISMES	86%
Très colorés et très précis. Les sprites sont de grande taille.	
ANIMATION	86%
Les mouvements de Baby Chuck sont d'une souplesse exemplaire et le scrolling est bien fluide.	
BANDE-SON	84%
Musique entraînante et sympathique, de même que les bruitages, bien assortis.	
JOUABILITE	80%
Le personnage réagit parfaitement. Il est possible de modifier la trajectoire en cours de saut.	
DUREE DE VIE	65%
Le jeu est malheureusement assez facile, à moins de jouer en mode Hard.	
INTERET	**83%**
Un soft très bien réalisé, mais un peu trop classique et trop facile.	

JURASSIC PARK

MEGADRIVE

Le film n'est pas encore arrivé en France que voilà déjà le jeu qui débarque sur nos Megadrive! Une foule de niveaux, des tonnes de monstres et, surtout, la possibilité de jouer deux personnages au choix. Vous pouvez diriger le "gentil" Dr Allan Grant ou le "méchant" raptor (un mini-tyrannosaure, champion de la course à pattes). Dans le premier cas, vous devez sauver des touristes (mais vous en êtes malheureusement très éloigné et il vous faut traverser TOUS les niveaux avant d'y arriver). Dans le second cas, votre but est simplement d'arriver au bateau pour pouvoir vous échapper de l'île. Les deux choix, même s'ils ont de nombreux niveaux en commun, se révèlent très différents. Grant dispose d'armes variées (fléchettes soporifiques, grenades, roquettes, etc.). Raptor, lui, ne dispose que des griffes et de ses dents pour venir à bout des ennemis, qu'ils soient humains où qu'il s'agisse d'autres dinosaures.

L'AVIS DE GI GEE
Jurassic Park est grand, moyennement beau et franchement difficile. Malgré les reproches que l'on peut lui faire, il est incontestable que ce jeu "accroche" le joueur, que ce soit par sa variété ou par le nombre de mouvements possibles. Mais il est parfois très frustrant, comme par exemple dans les niveaux submergés où l'on ne voit pas les plates-formes à atteindre. Je conseille ce jeu aux "pros" du joypad, ceux qui ont du temps et de la patience à revendre. *GI Gee*

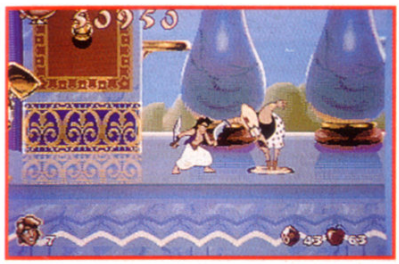
SEGA	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	3
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX E

L'AVIS DE SPY
Ma première impression fut quelque peu négative. Les graphismes ne m'ont pas branché, la maniabilité ne correspondait pas à ce que j'attendais et l'intérêt me semblait limité. Après quelques heures de jeu, mon opinion a évolué: l'ambiance correspond bien au film et on en a pour son argent, puisqu'il y a, en fait, deux jeux en un. *Spy*

PRESENTATION	77%
Un résumé de l'histoire vous présente l'évasion des dinosaures.	
GRAPHISMES	70%
Assez variés et originaux, ils n'ont cependant pas été conçus directement en 16 couleurs (et ça se voit).	
ANIMATION	78%
L'animation des personnages et des dinosaures est superbe.	
BANDE-SON	69%
La musique ne varie guère en cours de jeu. Il y a des bruitages digitalisés, mais pas toujours bien choisis.	
JOUABILITE	79%
La maniabilité est assez critique et exige une précision au quart de poil.	
DUREE DE VIE	86%
Le jeu, ou plutôt les deux jeux en un sont assez difficiles. De longues heures en perspective.	
INTERET	**83%**
Sans être un must, Jurassic Park est un bon jeu, grand, relativement beau et suffisamment varié.	

ALADDIN

MEGADRIVE



Aladdin est une adaptation du dessin animé de Disney. Au CES de Chicago, il s'est nettement démarqué des autres jeux de plates-formes et a réussi à s'imposer d'emblée comme une référence dans son genre. Le mystère de la lampe magique, tout le monde connaît. Aladdin part en quête de cette fameuse lampe afin de sauver sa famille de la misère. Comment un tel miracle est-il possible? Justement, il y a un secret. Il suffit de frotter cette petite lampe pour qu'un génie apparaisse. Vous voilà dès lors son seul et unique maître, le temps de profiter de trois vœux. Le jeu lui-même comporte beaucoup de niveaux. Vous vous retrouverez tout d'abord dans Agrabah, la ville où vit Aladdin. Ensuite, vous devrez vous échapper des prisons du sultan Jaffar, survivre dans la caverne des merveilles et même déambuler à l'intérieur de la fameuse lampe. Avoir le droit de formuler trois vœux se mérite à la sueur de son front!

VIRGIN GAMES

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	NON
Nx de DIFF.	3
CONTROLE	1 2 3

1 JOUEURS — PRIX D

L'AVIS DE SWITCH

Ce soft est vraiment exceptionnel et je le classe parmi les meilleurs jeux sur MD. Les graphismes sont détaillés et l'animation est absolument ahurissante et d'un réalisme incroyable. Les combats sont aussi très réalistes et sont accompagnés de bruitages très réussis. Ce jeu est presque LE jeu de plates-formes parfait. *Switch*

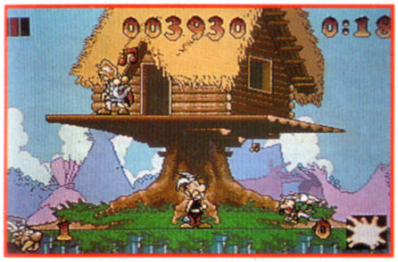
L'AVIS DE SAM

Je n'en reviens pas! Je n'avais encore jamais vu ça sur une Megadrive. Des animations de personnages fabuleuses, on connaissait déjà. Mais là, les mouvements sont dignes d'un vrai dessin animé et, en plus, c'est super-fluide. Les musiques sont également celles du film. Quant aux niveaux du jeu, ils sont longs, variés et originaux. Le seul reproche concerne la taille des sprites qui sont petits. Mais qu'importe ce défaut, car le jeu est sensationnel. *Sam*

PRESENTATION	80%
Le titre apparaît d'une façon où l'on reconnaît sans erreur la griffe de Disney.	
GRAPHISMES	95%
D'une beauté exceptionnelle, ils sont fins, variés et très colorés.	
ANIMATION	95%
Ca bouge bien, c'est fluide et l'animation du personnage est exceptionnelle.	
BANDE-SON	91%
Les thèmes du dessin animé ont été repris avec, en plus, des bruitages très réalistes.	
JOUABILITE	92%
Les réactions du personnage sont instantanées. C'est encore du très grand art.	
DUREE DE VIE	90%
Une difficulté progressive, bien dosée et des niveaux vastes.	
INTERET	**95%**
Un jeu fantastique, techniquement superbe. Un des meilleurs sur Megadrive.	

ASTERIX

MEGADRIVE



En 50 avant J.C., la Gaule est entièrement occupée par les Romains. Entièrement? Non, car un petit village d'irréductibles Gaulois résiste encore et toujours à l'envahisseur. La suite, tout le monde la connaît. En effet, le scénario du jeu est quasiment le même que celui de la bande dessinée: votre seul but est, ici, de réduire à néant l'envahisseur romain. Mais la mission d'Astérix n'est pas dénuée de tout rix. Je m'explix: il sera exposé aux intempéries, aux attaques furieuses et acharnées de ses adversaires, aux assauts des animaux sauvages, etc. Heureusement, le petit Gaulois trouvera en chemin des bonus qui lui permettront d'atteindre des lieux hors du commun, d'être plus rapide ou invincible ou qui, tout simplement, vont restaurer son potentiel de vitalité. Mais, bien qu'Astérix et Obélix soient inséparables, il n'est pas possible de jouer à deux avec ce jeu.

SEGA

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	3
CONTROLE	1 2 3

1 JOUEURS — PRIX D

L'AVIS DE SAM

Astérix tente d'exploiter les capacités de la Megadrive, mais le jeu ne correspond pas encore à ce que l'on en attendait. Les graphismes sont très colorés, mais l'animation est moyenne, la musique et les bruitages ne sont pas géniaux et l'ensemble a l'air lourd. C'est dommage, car le jeu est long et assez original. *Sam*

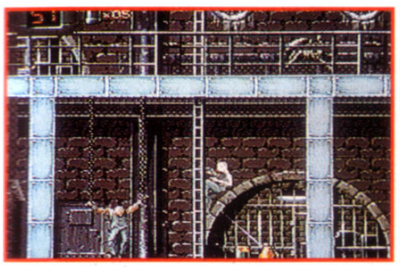
L'AVIS DE SWITCH

A quand cette fameuse version qui nous permettra enfin de jouer à deux? Certes, l'ensemble du jeu est coloré, ce qui est assez rare sur cette console. Le jeu est, dans l'ensemble, assez classique, mais il profite heureusement de quelques trouvailles originales, comme les boss de fin de niveau ou les différents moyens de propulsion. Nous avons droit à un scrolling différentiel multidirectionnel, mais les collisions entre sprites sont relativement mal gérées. *Switch*

PRESENTATION	70%
Inspirée de la bande dessinée, elle est toutefois peu recherchée.	
GRAPHISMES	82%
Des graphismes très colorés, mais pas très fins. D'autres ont fait bien mieux.	
ANIMATION	80%
Pas de ralentissement et des sprites assez bien animés.	
BANDE-SON	60%
Les musiques sont assez semblables. En revanche, les bruitages sont nombreux et de bonne qualité.	
JOUABILITE	87%
Impossible de sauter et donner des coups simultanément.	
DUREE DE VIE	75%
Le jeu est moyennement difficile et, une fois terminé, on n'a pas très envie d'y revenir.	
INTERET	**80%**
Un bon jeu, avec ses défauts et ses qualités, mais il y a mieux dans le genre.	

ALIEN 3

SUPER NINTENDO



Avez-vous vu le film Alien 3? Oui? Eh bien, je dois vous avouer que ce n'est pas mon cas. Cela dit, ce jeu m'a permis d'en découvrir les grandes lignes. Vous dirigez Ripley qui a, pour l'occasion, la "boule à zéro". Armée d'une mitrailleuse, d'un lance-grenades et d'un lance-flammes, elle va devoir effectuer plusieurs séries de missions dans le labyrinthe que constitue le complexe pénitentiaire 161. Le jeu est divisé en niveaux, composés chacun d'une douzaine de missions assez variées: libérer des prisonniers, détruire des œufs, réparer des canalisations, condamner des portes, etc. Ce complexe est littéralement infesté d'aliens à divers stades de leur développement, depuis l'œuf jusqu'à la reine, en passant bien évidemment par l'espèce de gant collant au visage. Seule solution, les bousiller tous, avec l'arme de votre choix. Tous les coups sont permis.

LJN

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	NON
Nx de DIFF.	3
CONTROLE	1 2 3

1 JOUEURS — PRIX E

L'AVIS DE PETER

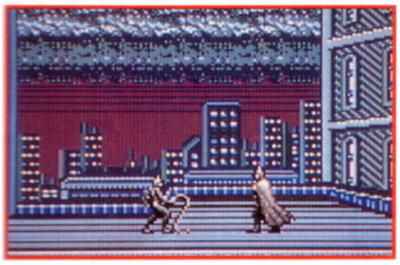
Alien 3 est un soft qui fait preuve d'un bon goût certain. Les aliens explosent en criant, les œufs dégoulinent de bave. Bref, si la subtilité n'est pas de la partie, en revanche, l'action est au rendez-vous: on mitraille de tous côtés, on saute, on franchit des obstacles, etc. Le problème est que les missions finissent par se ressembler. *Peter*

L'AVIS DE GI GEE

Je dois reconnaître que ce jeu est très prenant, malgré mon a priori négatif. Ripley se déplace avec grâce dans une succession de labyrinthes complexes, massacre des armadas d'aliens, le tout pour réaliser des missions variées. Le niveau de difficulté n'est pas très élevé, mais l'étendue du jeu permet d'en attendre des heures et des heures de distraction. Bien sûr, au bout d'un moment, les missions se suivent et se ressemblent, mais avant d'en arriver là... *GI Gee*

PRESENTATION	65%
Un peu léger. On était en droit d'espérer mieux.	
GRAPHISMES	71%
Si certains niveaux sont superbes, d'autres sont franchement banaux.	
ANIMATION	73%
Les possibilités de la SNIN sont sous-exploitées, mais les animations des personnages sont fluides.	
BANDE-SON	78%
La musique est angoissante à souhait et les bruitages sont très réussis.	
JOUABILITE	74%
Un peu difficile de gérer au début les trois armes, la saut et les directions.	
DUREE DE VIE	82%
Des dizaines de missions réparties en niveaux et des codes pour reprendre la partie en cours.	
INTERET	**79%**
Alien 3 est un jeu très sympathique, même s'il n'apporte rien d'original.	

BATMAN RETURNS



GAME GEAR

Gotham City peut dormir tranquille, son justicier masqué préféré est de retour! Pour cette nouvelle aventure, notre ami patrouillera dans les rues de la ville, dans le centre commercial (comme un vrai vigile de chez Mammouth), ainsi que sur les toits et il n'hésitera pas à salir ses beaux collants dans les égouts, dans lesquels il finira par se retrouver nez à bec avec l'infâme Pingouin pour la confrontation finale. A l'instar de son copain Spiderman, notre héros est capable de se balancer de liane en liane comme le premier Tarzan venu, grâce à un grappin de son invention — un gadget fort utile lorsque les lustres se décrochent du plafond pour venir enflammer la moquette! Batman est également équipé de trois petits boomerangs et peut faire parfois appel à sa Batmobile pour l'aider à se débarrasser de ses adversaires.
Les jours du Pingouin sont comptés, croyez-moi!

L'AVIS D'HOMER
Batman Returns est une des meilleures réalisations que j'aie pu voir sur Game Gear, même si certains pourront lui reprocher d'être trop court. En effet, avec l'aide des options Continue illimitées, il ne vous faudra pas plus d'une demi-journée pour en venir à bout. En revanche, vous avez la possibilité d'arriver au but par deux chemins différents, ce qui prolonge d'autant la durée de vie. Le prix de la cartouche étant raisonnable, n'hésitez pas à vous offrir celle-ci. *Homer*

SEGA	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	3
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX C

L'AVIS DE MAX
Je suis d'accord avec Homer. Batman Returns est un des meilleurs jeux pour Game Gear. L'animation est particulièrement convaincante et les décors bénéficient d'une mise en couleur de qualité, mais c'est surtout la jouabilité, excellente qui fait de ce jeu un véritable hit. Je vous le conseille fortement. *Max*

PRESENTATION	85%
La séquence d'intro montre Catwoman en pleine chute... et c'est très joliment réalisé.	
GRAPHISMES	97%
Les graphismes sont colorés et finement détaillés.	
ANIMATION	92%
Un scrolling multidirectionnel impeccable et des mouvements très réalistes.	
BANDE-SON	82%
Les musiques sont assez sympathiques et collent bien à l'action.	
JOUABILITE	87%
Les réactions du personnages sont instantanées et précises.	
DUREE DE VIE	40%
Le jeu est un peu trop facile, mais il existe plusieurs façons de le terminer.	
INTERET	86%
Un jeu passionnant, très bien réalisé, mais un peu court.	

CHIKI CHIKI BOYS

MEGADRIVE

Sous ce titre un peu singulier se cache en fait un jeu Capcom assez connu. Vous incarnez au choix l'un des deux personnages. Ce choix n'affecte que l'aspect physique mais nullement les possibilités d'action, qui sont strictement identiques dans les deux cas. Votre héros est équipé d'une épée à demi magique (au début, elle manque un peu de punch et ne délivre qu'un super-coup sur trois), d'un bouclier et de quelques perles magiques de super-pouvoir. Il va parcourir un monde étrange, peuplé de créatures bizarres qui ne cherchent qu'à l'arrêter dans sa progression. Chaque monstre tué laisse un nombre plus ou moins conséquent de pièces qu'il s'agit de récupérer avant qu'elles ne disparaissent. Il y a également quelques bonus contenus dans des coffres cachés dans les airs, les arbres ou les faux murs et qui lui apporteront de l'énergie supplémentaire, des perles magiques ou des pièces.

L'AVIS DE JIMMY H.
Sega n'a pas perdu tout son temps en reprogrammant le jeu de Capcom. Sans être aussi étourdissant que Sonic 1 ou 2, le jeu tire bien parti des capacités de la Megadrive. Les décors et les personnages sont hauts en couleurs et disposent d'une animation ultra-rapide, avec un bon usage du scrolling différentiel. La bande sonore est tout aussi agréable. La jouabilité est parfaite et l'on apprend vite à utiliser le super-saut ou à grimper par bonds successifs. *Jimmy H.*

SEGA	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	2
CONTINUE ?	NON
Nx de DIFF.	3
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE SPIRIT
Chiki Chiki Boys est un jeu plus original qu'il n'y paraît au premier abord. Les niveaux se composent de paysages variés pour lesquels il faut adopter des styles de jeu différents. Il y a de nombreux bonus originaux disséminés un peu partout (certains sont même piégés!) et j'ai, dans l'ensemble, beaucoup aimé ce jeu assez original. *Spirit*

PRESENTATION	78%
Des séquences intermédiaires enrichissent le jeu en cours de partie.	
GRAPHISMES	82%
Les graphismes, à la façon des dessins animés japonais, sont bien réalisés.	
ANIMATION	77%
Le scrolling différentiel est parfaitement fluide, même si l'étendue des mouvements est limitée.	
BANDE-SON	85%
La musique est excellente mais les bruitages ne sont pas originaux.	
JOUABILITE	91%
Les commandes sont très naturelles et le personnage est très maniable.	
DUREE DE VIE	83%
Il faut maîtriser les niveaux moyen et difficile pour pouvoir passer à la suite du jeu.	
INTERET	87%
C'est une bonne cartouche, qui vous fera passer un excellent moment.	

LOONEY TUNES

GAME BOY

Le monde de Looney Tunes est absolument captivant. Tous les héros de la Warner Bros sont réunis dans sept niveaux de jeu qui résument à la perfection les principaux arguments des cartoons qui nous ont tous enchantés et nous enchantent encore. Premier épisode avec Daffy Duck: ce petit canard noir, souvent trop impatient, court et nage, traversant un désert jusqu'à un lac qu'il explore méthodiquement et débarrasse d'un gros poisson noir. Retour sur terre, dans les rues d'une grande ville: Titi pointe son bec, suivi par un grand chat qui court, les bras tendus, pour le cas où cela l'aiderait à attraper le canari. Envolez-vous ensuite dans un petit avion, où Prosper poursuit allègrement ses ennemis. Le quatrième niveau est un niveau bonus, dans lequel il s'agit de trouver un max de nourriture pour Taz. Ce n'est pas le moment de vous reposer, car il reste encore trois niveaux, avec Speedy et Bugs Bunny...

L'AVIS DE SWITCH
Vraiment géant! J'ai complètement craqué pour Looney Tunes, comme cela m'arrive trop rarement. Il faut reconnaître qu'il s'agit d'une réalisation de très grande qualité, dans laquelle les personnages, tous parfaitement reconnaissables, évoluent dans des décors très soignés, sur une musique qui n'est pas loin de la perfection. Hélas, cette cartouche est assez difficile et le faible nombre de vies associé à l'absence d'options continue la rend encore plus difficile. *Switch*

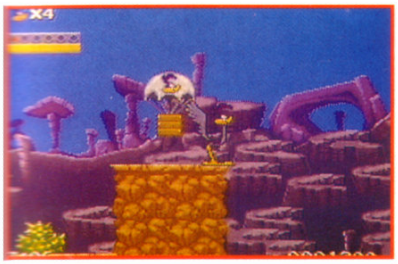
SUNSOFT	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	3
CONTINUE ?	NON
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX C

L'AVIS DE T. REX
Ahem, quoi de neuf, docteur ? Les héros complètement frapadingues des cartoons de la Warner débarquent sur la Game Boy et je vous préviens: votre console préférée court de gros risques avec ce jeu. Moi, j'ai usé l'écran de la mienne à force d'y jouer et je suis même arrivé à passer les pouces à travers! *T. Rex*

PRESENTATION	74%
Pas de préambules inutiles, on est tout de suite dans l'action.	
GRAPHISMES	84%
Les décors sont somptueux et les personnages sont très finement dessinés.	
ANIMATION	86%
L'animation est soignée, avec beaucoup de petits détails très drôles.	
BANDE-SON	82%
La bande son est agréable et parfaitement assortie à l'action.	
JOUABILITE	73%
Le maniement des personnages est aisé, mais le jeu est plutôt difficile...	
DUREE DE VIE	66%
...ce qui risque d'en lasser plus d'un.	
INTERET	78%
Tous les ingrédients pour un grand jeu sont là, malgré une difficulté trop élevée.	

ROAD RUNNER

SUPER FAMICOM



Vous souvenez-vous des dessins animés qui ont bercé votre enfance? Et plus précisement de celui dans lequel un crétin de coyote passait son temps à courir derrière un volatile bleu nommé Road Runner? Disposant d'accélérations foudroyantes, ce dernier semait son adversaire en lançant des "bip bip!" particulièrement exaspérants. Ne pouvant le rattraper à la course, le coyote se mettait à inventer des pièges de plus en plus sophistiqués qui finissaient invariablement par lui péter à la figure. Laissez votre télé et branchez-y votre console, car le coyote et sa Némésis sont de retour: vous allez pouvoir participer en direct aux exploits des deux bestioles! Vous devez éviter de vous faire rattraper par le coyote et prendre garde à ne pas tomber dans un de ses pièges diaboliques. Méfiez-vous, car de nombreux obstacles viendront compliquer votre tâche et masquer les divers bonus.

SUNSOFT

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	4
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX F

L'AVIS DE BANANA SAN

Cette cartouche est un vrai dessin animé interactif! Tous les pièges foireux du coyote, toutes les animations ont été conservés. C'est vrai que l'action est limitée et que, la plupart du temps, il faut se contenter de sauter par-dessus de malheureux cactus. Heureusement, le jeu est graphiquement parfait et très drôle. *Banana San*

L'AVIS DE KANEDA KUN

La vague d'acquisitions de licences, notamment celles de dessins animés, ne fait que s'accroître. C'est à croire que les éditeurs n'ont plus d'imagination. Cette adaptation est excellente sur le plan graphique. Le jeu est plutôt décevant. Il n'y a qu'un seul adversaire (le coyote) qui a tout le temps l'initiative et on passe le temps à éviter ses pièges, ses engins délirants et ses idées catastrophiques. C'est à se demander qui, dans tout ça, est le vrai héros du jeu. *Kaneda Kun*

PRESENTATION	67%
Rien à dire de particulier à ce sujet (sinon que c'est en japonais).	
GRAPHISMES	93%
Ça a la couleur d'un dessin animé, le goût d'un dessin animé...	
ANIMATION	92%
... ça bouge comme un dessin animé, mais tout vient de votre console!	
BANDE-SON	77%
La musique est adaptée à l'ambiance. Les "bip bip!" ne manquent pas.	
JOUABILITE	67%
La maniabilité n'est pas tout à fait parfaite et certaines actions demandent du temps.	
DUREE DE VIE	78%
Vous aurez de quoi vous occuper pendant un moment: il n'y a pas de Continue.	
INTERET	**87%**
Sans être un méga-hit, cette cartouche plaira aux fans du coyote.	

TINY TOON ADVENTURES

SUPER FAMICOM

Foi de Bugs Bunny, tout se perd! Les carottes n'ont plus le goût d'antan et les super-héros japonais nous volent la vedette, à nous, les stars des cartoons! Même les enfants ne sont plus ce qu'ils étaient. Tenez, par exemple, mon fils, ce gredin de Buster Bunny, n'a rien trouvé de mieux que de passer à l'ennemi. Maintenant il travaille non seulement pour un éditeur nippon, mais en plus, il a abandonné le métier traditionnel de la famille: les dessins animés! Et quand je lui fais des reproches, il sort une carotte de sa poche, me regarde en souriant et lance un "Quoi de neuf, Docteur?". Il prétend être le héros d'un jeu vidéo dans lequel, grâce à son agilité qui lui permet de grimper aux murs, il vient en aide ou répare les désordres causés par ses turbulents amis.
Des bonus lui permettent de franchir plus aisément les niveaux, à condition de gagner à un petit jeu de société.

KONAMI

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	3
CONTINUE ?	NON
Nx de DIFF.	2
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX F

L'AVIS DE BANANA SAN

J'adore les cartoons et, surtout, l'humour délirant de ceux de la Warner. Aussi, je me suis littéralement rué sur cette cartouche. Le jeu est excellent, cependant j'ai été un peu déçu par le fait qu'il faille parfois tomber dans un piège pour pouvoir le détecter. La jouabilité pourrait aussi être meilleure. *Banana San*

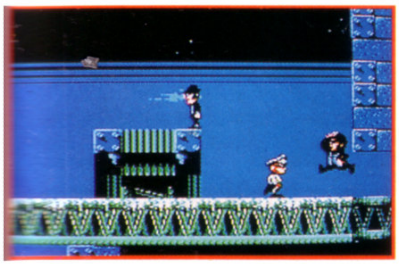
L'AVIS DE KANEDA KUN

La réalisation de cette cartouche est superbe. Les différents personnages semblent surgir directement d'un dessin animé. L'animation est parfaite, rapide et détaillée. Pour finir chaque niveau, il faut affronter un boss, le plus souvent un des Tiny Toons. En fait, il faut surtout comprendre ce qu'il faut faire. Cela change des jeux où il faut tirer sans réfléchir sur tout ce qui bouge. Ce n'est pas toujours évident, mais c'est souvent excellent. *Kaneda Kun*

PRESENTATION	77%
Le scénario de chaque niveau apparaît... en japonais.	
GRAPHISMES	94%
Les graphismes semblent tout droit sortis d'un dessin animé.	
ANIMATION	93%
Ça bouge dans tous les sens et à toute vitesse!	
BANDE-SON	78%
Tous les thèmes endiablés de la série sont là!	
JOUABILITE	78%
Dommage qu'il faille tomber dans les pièges pour les détecter.	
DUREE DE VIE	88%
Le jeu n'est pas des plus faciles, mais il y a un système de codes.	
INTERET	**91%**
C'est une adaptation de qualité d'une série de dessins animés bien connue.	

THE BLUES BROTHERS

NES



L'histoire des Blues Bros se chante plus qu'elle ne s'écrit. En effet, Jack et Elwood sont deux chanteurs de blues américains. Vêtus de leurs lunettes noires, ils exportent leur musique endiablée à travers les rues. Ils ont fait un tel tabac lors de leur dernière représentation que les autorités de la ville ne veulent plus en entendre "chanter". Les spectateurs complètement déchaînés avaient troublé l'ordre public, chose inacceptable aux yeux du shérif McGraw. Interdits de séjour à Chicago, les deux fous chantants tentent par tous les moyens de revenir pour donner leur ultime concert. Cinq niveaux à traverser et des monstres animaliers particulièrement redoutables à éviter seront votre pain quotidien. Vos seules armes sont des œufs lâchés par de gros oiseaux.
En jonglant avec ces balles improvisées, vous pouvez tuer tous les adversaires qui se dressent face à vous.

TITUS

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE T. REX

Il n'y a pas à tourner autour du pot: la musique des Blues Brothers n'a pas pris une ride et quant elle accompagne une action aussi débridée que dans cette cartouche, on ne peut être que complètement captivé. Il est vrai que cette cartouche est assez difficile, mais ce n'en est que tant mieux. En tout cas, moi, j'aime! *T. Rex*

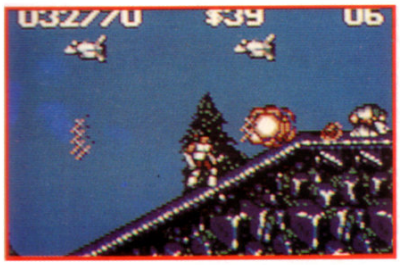
L'AVIS DE SPY

La musique des Blues Brothers m'a toujours fait vibrer. Ces gars-là ont le rythme dans la peau et ça se voit. Le scrolling multidirectionnel est de très bonne qualité. En revanche, le contrôle du personnage demande une certaine habitude: bien se réceptionner après un saut prend parfois l'allure d'un exercice de haute voltige. Certains pourront trouver le jeu trop difficile. Mais, dans son ensemble, tant pour la réalisation que pour l'intérêt du jeu, cette cartouche vaut le détour. *Spy*

PRESENTATION	50%
L'histoire vous est racontée "in english in ze text".	
GRAPHISMES	78%
Beaucoup de soin a été apporté à la réalisation des décors et ça se voit.	
ANIMATION	81%
Les déplacements des personnages sont soignés et le scrolling est de bonne qualité.	
BANDE-SON	82%
On a envie d'y jouer rien que pour la musique.	
JOUABILITE	70%
Un peu d'entraînement est nécessaire pour réussir certains passages.	
DUREE DE VIE	65%
Les niveaux sont assez courts, peut-être même un peu trop.	
INTERET	**79%**
Un jeu de plates-formes qui a la pêche.	

SWITCHBLADE II

LYNX



On doit la série des Switchblade à la firme anglaise Gremlin qui a vendu à Atari ce deuxième volet des aventures de Hiro. Le jeune héros part en croisade contre le diabolique Hovak. Ce dernier, battu une première fois, a juré de se venger. Armé de son sabre, le combattant se jette dans la bataille.

Tout au long de son périple, il peut troquer sa vieille lame contre des armes à feu plus sophistiquées et plus redoutables. Pour cela, il suffit de trouver des magasins ouverts qui lui vendront tout l'arsenal du justicier.

Pour payer ses achats, il récolte des pièces d'argent que les sbires de Hovak abandonnent une fois qu'ils sont désintégrés. Le contrôle du saut est primordial. Le héros dispose de deux types de sauts, qui lui permettent de se déplacer aussi bien en surface que dans les souterrains qui sont, eux, de véritables labyrinthes truffés d'adversaires et de salles secrètes

ATARI	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	1
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX C

L'AVIS DE T. REX

Switchblade pourrait être un jeu très intéressant même, s'il n'était pas nécessaire d'avoir dix doigts à la main gauche. C'est dommage, car le jeu est bien réalisé, avec de chouettes graphismes, une belle animation et pas mal d'action. Ah, si seulement la jouabilité était meilleure. *T. Rex*

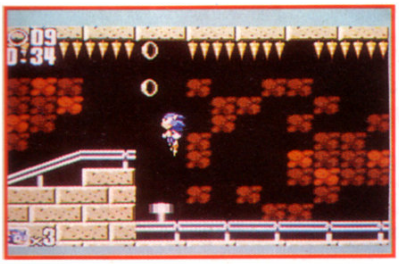
L'AVIS DE SPY

Switchblade II était déjà une réussite sur micro. Il retrouve une seconde jeunesse sur Lynx. Il y a peu à dire sur ce jeu, sinon qu'il est de très bonne facture et cela vaut autant pour les graphismes que pour l'animation. Les décors sont variés et finement dessinés. Le seul petit reproche que je peux trouver à cette cartouche concerne le contrôle des sauts qui est lourd et imprécis. C'est dommage, car le reste est bien réalisé et le jeu, passionnant. *Spy*

PRESENTATION	32%
Une seule image de présentation en guise d'intro.	
GRAPHISMES	86%
Les graphismes sont fins, colorés et varies - en un mot, très agréables.	
ANIMATION	85%
Les sauts sont souples et l'animation des déplacements est bien faite.	
BANDE-SON	53%
Thèmes musicaux sympathiques, mais les bruitages sont peu originaux.	
JOUABILITE	75%
Seul, le contrôle du saut est super-difficile (et ce n'est rien de le dire).	
DUREE DE VIE	79%
Les différents niveaux sont assez longs à terminer.	
INTERET	82%
Sûrement l'un des meilleurs jeux de plates-formes sur Lynx.	

SONIC THE HEDGEHOG 2

SMS



Fort de son immense succès sur Megadrive, Sonic 2 déboule enfin sur la Master System! Certes, cette version n'a plus grand-chose à voir avec la version Megadrive dans laquelle Sonic était accompagné d'un renard, mais notre bondissant hérisson va pouvoir exercer ses talents de cascadeur dans huit nouvelles zones pleines de dangers et de délicieux bonus. Chacune des nouvelles zones est divisée en trois actes particulièrement mouvementés. La première de ces zones sera, pour les habitués de Sonic, une simple promenade de santé au cours de laquelle notre héros visitera un immense souterrain en empruntant quelque chariot lancé à vive allure, mais les décors dissimulent déjà quelques vies supplémentaires et autres bonus secrets. Ceci n'est toutefois qu'une simple introduction pour les zones suivantes, où Sonic devra emprunter tour à tour un deltaplane, des bulles d'air et un labyrinthe de tuyaux.

SEGA	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	3
CONTINUE ?	NON
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS D'HOMER

Cette cartouche est, sans aucun doute, l'une des meilleures cartouches Master System existant à ce jour. La réalisation technique est époustouflante, les niveaux sont variés et les divers moyens de locomotion utilisés par notre hérisson préféré apportent tout de même pas mal de nouveautés à l'action. *Homer*

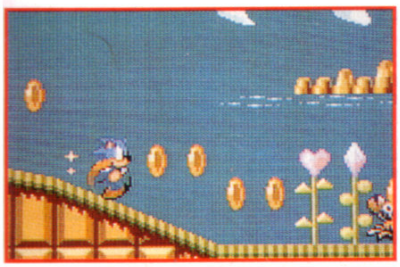
L'AVIS DE MAX

Quelle folie! Une fois de plus, les programmeurs de Sega réussissent le tour de force de créer un jeu de plates-formes hyper-speedant et totalement séduisant sur Master System. Ce Sonic 2 n'est pas aussi évolué que celui de la Megadrive, du fait des différences entre les machines. Il promet néanmoins de nombreuses heures d'amusement avec les aventures du célèbre hérisson bleu, notamment grâce à une jouabilité exceptionnelle, qui fait de ce jeu un hit. *Max*

PRESENTATION	51%
Une petite introduction et une démo des différents niveaux.	
GRAPHISMES	92%
Variés et colorés, ils sont presque aussi réussis que sur Megadrive.	
ANIMATION	95%
Le scrolling est toujours d'une incroyable rapidité, de même que les mouvements de Sonic.	
BANDE-SON	75%
De sympathiques petites musiques accompagnent le jeu.	
JOUABILITE	99%
Là, on touche à la perfection: les réactions de Sonic sont instantanées.	
DUREE DE VIE	85%
Les quatre premières zones sont assez faciles, mais ensuite ça se corse vite.	
INTERET	95%
Sonic 2 est sans doute une des meilleures cartouches sur Master System.	

SONIC THE HEDGEHOG 2

GAME GEAR



Le plus célèbre hérisson bleu de la planète revient en triomphe sur Game Gear, plus mignon que jamais, mais surtout plus rapide que jamais. Ce jeu est une course, heureusement presque sans fin, engagée à nouveau contre l'infâme et horrible Docteur Robotnik, de retour sur South Island et qui s'est emparé de tous les amis de Sonic. Il faut donc aller de plus en plus vite à travers les airs et les mers, sur terre comme sous terre.

Trouver son chemin dans chacune des six zones n'a rien d'un exploit: il y a toujours deux ou trois routes possibles, truffées de passages secrets dont la traversée peut donner pas mal de frissons. Amasser un maximum d'anneaux et un aussi grand nombre de bonus en tout genre que possible pour améliorer son score et se protéger de tous les dangers ne représente pas un exploit irréalisable. Etes-vous capable de le réussir?

SEGA	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	3
CONTINUE ?	NON
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX NC

L'AVIS DE SPY

Grande nouvelle, le Sonic nouveau est arrivé! J'attendais depuis longtemps cette suite. Hélas, le mythe du petit hérisson en prend un coup. Même si on ne peut pas faire de gros reproches sur le plan technique, le jeu ressemble trop à son prédécesseur et n'apporte pas grand-chose de nouveau sur cette console. *Spy*

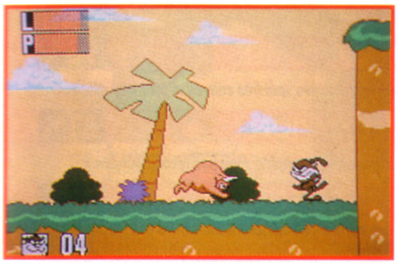
L'AVIS DE SWITCH

Et à quoi sert le renard? La version Game Gear ne permet pas de jouer à deux. Et heureusement! Le scrolling est déjà assez brutal et l'affichage suffisamment flou pour que l'on ne s'embête pas avec un écran coupé en deux. Mais ne faisons pas la fine bouche, les chariots qui lancent Sonic à pleine vitesse donnent du ressort à cette cartouche et vous vous laisserez enivrer par le délire d'acrobaties, même si on n'a pas toujours le sentiment de tout contrôler. *Switch*

PRESENTATION	76%
Quelques passages de chaque niveau, histoire de vous mettre l'eau à la bouche.	
GRAPHISMES	89%
Les décors des six mondes sont toujours aussi variés.	
ANIMATION	91%
De plus en plus vite, de plus en plus haut, de plus en plus fort...	
BANDE-SON	78%
Dans le plus pur style Sonic, mais sans aucune nouveauté.	
JOUABILITE	82%
Des commandes très simples, mais cela va parfois trop vite pour contrôler quoi que ce soit.	
DUREE DE VIE	85%
De quoi s'amuser pendant un bon moment. Dommage qu'on ne puisse y jouer à deux.	
INTERET	90%
Une cartouche incontournable, même si elle n'a rien de révolutionnaire.	

TAZ-MANIA

SEGA



Tazmania, c'est le diable de Tasmanie, et non un genre d'ours comme certains pourraient le croire. Taz est un héros de la Warner. Il est très connu pour sa voracité. Il mange de tous, vraiment de tout. Il est aussi connu pour ses bruitages. Il en fait avant, pendant et après avoir mangé; ou quand il pique une colère et cela fait quelque chose comme "Slurp, groumps, ourf, gnark, gloup, glurp, rouaw, schniark." Je ne vous raconte pas dans quel état frénétique il est entré après que son père lui ait raconté l'histoire des gros œufs: il y a très longtemps, une légende racontait qu'un terrible oiseau de mer géant vivait dans une vallée perdue au fin fond de la Tasmanie. Mais le meilleur de cette histoire, c'est que cet oiseau pondait des œufs d'une telle taille qu'un seul d'entre eux pourrait nourrir Taz et toute sa famille pendant un an! "J'y vais et j'en ramène un" furent les derniers mots de Taz...

SEGA	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	3
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	3
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE SWITCH

Pas de déception: le Tazmania version Master System est bon. Evidemment, les niveaux sont toujours aussi répétitifs: un coup je mange du poulet, un coup je saute, un coup j'évite une bombe. En revanche, la maniabilité est sublime et Taz réagit vraiment au quart de poil. Le plaisir de jouer est intact et complet. *Switch*

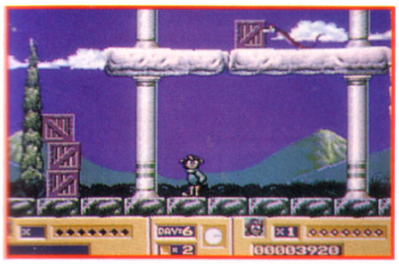
L'AVIS DE SAM

Allez! J'attaque d'emblée: ce jeu est fantastique! Il fait partie des incontournables de cette année sur Master System, aux côtés de Sonic 2 et Mickey 2. Les graphismes sont très beaux. J'ai d'ailleurs trouvé cette version plus attrayante que la version Megadrive, pourtant très bonne mais moins jouable. C'est vrai que les adversaires ne sont pas très variés, mais je ne trouve aucune autre critique à formuler: le jeu est beau, super, génial! *Sam*

PRESENTATION	78%
Une petite intro pour expliquer l'histoire et la démo d'un niveau.	
GRAPHISMES	92%
Du beau travail, soigné et plein de couleurs.	
ANIMATION	91%
Taz est parfaitement animé, sans à-coups.	
BANDE-SON	89%
Les musiques sont agréables. Quant aux bruitages, ils sont sans particularités.	
JOUABILITE	90%
Le personnage répond vraiment au doigt et à l'œil.	
DUREE DE VIE	71%
C'est peut être un poil trop facile.	
INTERET	**92%**
La version Master System est vraiment excellente et vaut le détour.	

TALESPIN

MEGADRIVE



Kit et Baloo ont du mal à boucler leurs fins de mois. Les contrats se font rares. Et même si les commandes affluaient, il y aurait toujours le risque de tomber sur la bande de pirates de l'air de Don Karnage qui prend un malin plaisir à dérober les marchandises volantes.
C'est un travail peu honnête, mais qui rapporte. Malheureusement pour leur porte-monnaie, Kit et Baloo ne mangent pas de ce pain-là. Mais il faut trouver une solution, car Baloo va oublier qu'il a été pilote un jour! Alors que les deux héros discutaient de l'avenir de leur compagnie aérienne, une nouvelle leur redonna espoir: la ville organise un concours dont le but est de récolter au moins dix caisses de marchandises disséminées à travers le monde. Neuf étapes au cours desquelles vos qualités de pilote et de bagarreur seront mises à rude épreuve. A vous de démontrer que vous êtes toujours le plus rapide.

DISNEY	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	3
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	3
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE SPY

Les personnages de Disney se sont toujours bien adaptés aux consoles Sega. Graphiquement, le résultat est très satisfaisant mais si les mondes sont variés et les séquences de jeu originales, on a tout de même l'impression de faire tout le temps la même chose. De plus, le jeu est relativement court. *Spy*

L'AVIS DE SAM

Décidément, les héros de Walt Disney font une entrée en force sur Megadrive. L'ours Baloo et Kit, son compagnon de toujours, ne sont pas très maniables, et les décors pas assez détaillés. Au niveau de la difficulté, ça baigne. Ce jeu devrait rester entre vos mains pas mal de temps. Certes, ce ne sera pas un grand hit, d'autant plus que le travail n'est pas très sérieux, mais le fait que le jeu mette en scène deux héros de Disney devrait assurer un minimum de ventes. *Sam*

PRESENTATION	76%
Un petit dialogue, en anglais, en préambule à l'histoire.	
GRAPHISMES	80%
Beaucoup de couleurs et des décors assez variés.	
ANIMATION	72%
L'animation de l'avion est moyenne. Celle des héros est, contre, très drôle.	
BANDE-SON	83%
Beaucoup de thèmes musicaux et des bruitages clairs et réalistes.	
JOUABILITE	70%
Les commandes de l'avion sont difficiles car manquant de souplesse.	
DUREE DE VIE	65%
Une heure en mode facile. A peine plus en mode difficile.	
INTERET	**74%**
L'ambiance du jeu est agréable, mais une fois le jeu terminé on l'oublie.	

SPIDERMAN & THE X-MEN

SUPER NES

Arcade est aux X-Men et à Spiderman ce que le Joker est à Batman: un super-vilain complètement délirant, qui a bâti son empire de vol et de crime dans un super-complexe de salles d'arcade et d'attractions de Lunapark! Et, au moment où débute l'action dans cette cartouche, il y tient prisonniers les X-Men — Storm, Cyclope et Wolverine — ainsi que Gambit. Spiderman doit d'abord les rejoindre, en s'extirpant d'un labyrinthe d'immeubles défendus par des robots. Cette épreuve donne accès au vrai jeu: Arcade lâche Spiderman et les X-Men dans une série d'attractions démoniaques! Une mission différente pour chaque super-héros, au choix du joueur, tant qu'il lui reste des vies. Spiderman doit traverser une série d'échafaudages, Cyclope est perdu dans un réseau de grottes dont le sol, sous tension, est instantanément mortel. Une vraie folie, dans un jeu dément!

LJN	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	3
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX E

L'AVIS DE SAM

De la variété, de l'originalité, de la complexité. Autant d'éléments que l'on est en droit d'attendre d'un très bon jeu, autant d'éléments présents dans celui-ci. L'animation est remarquable et la difficulté est bien dosée — aucun risque de finir ce jeu en une demi-journée. Je vous conseille de vous ruer sur cette cartouche. *Sam*

L'AVIS DE SWITCH

Deux minutes de jeu et on a compris que l'on a affaire à une grande cartouche: la maniabilité de Spiderman est époustouflante, le jet de toile comme les sauts et les tirs sont d'une précision et d'une fulgurance toute arachnéenne. En général, les dessins et les sprites ont la qualité de la BD d'origine et les programmeurs ont manifestement choisi de privilégier la qualité plutôt que la quantité. Le résultat est un régal pour l'œil et la manette. *Switch*

PRESENTATION	80%
Une BD en guise d'intro, avec la description de chaque personnage.	
GRAPHISMES	92%
Les décors sont fabuleux, bourrés d'imagination, aussi beaux que la BD.	
ANIMATION	82%
Tous les personnages bénéficient d'une animation fluide, rapide et très propre.	
BANDE-SON	90%
La vraie musique de Spiderman et des bruitages géniaux.	
JOUABILITE	73%
Bonne maniabilité d'ensemble, sauf pour Storm.	
DUREE DE VIE	76%
Les épreuves sont inégales en difficulté, mais sont suffisamment diverses pour retenir l'attention.	
INTERET	**89%**
A part une ou deux faiblesses, c'est du grand art!	

RISKY WOODS

MEGADRIVE

C'est en poussant le bouton On/Off de ma console que je compris que ma vie allait être bouleversée. Un nuage de fumée violette se dégagea de ma console et je crus tout d'abord à une blague du Killer. Mais quelle ne fut pas ma surprise lorsque je vis ce nuage se matérialiser en un monstre translucide, dont le corps était celui d'un bœuf! Sa voix me glaça le sang. Il me défiait d'aller délivrer les moines sacrés de Risky Woods. Ce monstre hideux les avait statufiés, écrasant ainsi la seule autorité légitime dans ce pays autrefois si tranquille. N'écoutant que mon courage, j'acceptais le terrible défi et me fis projeter dans le monde incroyable de Risky Woods. Quatre dangereux niveaux m'attendaient, chacun composé de deux ou trois actes. Rien ne me fut épargné: des centaines de monstres m'attendaient et je n'avais que quelques misérables armes à ma disposition. En plus, le temps était compté.

ELECTRONIC ARTS	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	3
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE T. REX

Des décors variés et des graphismes travaillés donnent à ce jeu une atmosphère particulière. Il y a de bonnes idées, notamment les options continue dispersées sous forme de bonus dans les niveaux, ainsi que la possibilité d'acheter d'autres armes. Risky Woods est un jeu qui mérite le détour. *T. Rex*

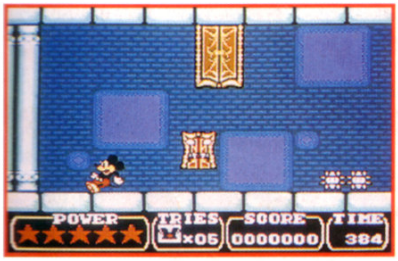
L'AVIS DE MARC

Risky Woods surprend un peu le joueur lors des premières parties. L'arme que vous possédez au départ n'est pas très efficace. Néanmoins, on s'aperçoit à l'usage que la difficulté est bien dosée, promettant un plaisir de jeu durable. Les graphismes sont superbes. Rien de remarquable dans l'animation, bien qu'elle soit rapide. Aucun commentaire non plus sur la bande son. Le jeu se classe parmi les meilleurs et vous pouvez l'acheter les yeux fermés. *Marc*

PRESENTATION	62%
Pas de présentation, mais quelques options au début du jeu.	
GRAPHISMES	93%
Les graphismes sont très colorés et pleins de détails.	
ANIMATION	81%
L'animation est rapide, mais pas révolutionnaire.	
BANDE-SON	78%
Les thèmes musicaux sont classiques et il y a assez peu de bruitages.	
JOUABILITE	76%
La contrôle du personnage n'est pas parfait et il faut un peu d'habitude.	
DUREE DE VIE	78%
La difficulté est bien dosée et assez élevée, ce qui prolonge la durée de vie.	
INTERET	**83%**
Un bon jeu, classique mais bien conçu et bien réalisé.	

MICKEY MOUSE II

SEGA



World of Illusion sort sur Megadrive et voici Mickey II qui pointe le bout de ses oreilles à l'horizon sur Master System. Retour en force, donc, de notre souris préférée. La cartouche est dans la ligne directe de celles qui l'ont précédée: Mickey avance seul et sans arme, sautant de plate-forme en plate-forme. Il n'a pas changé de technique: il saute sur la tête de ses adversaires pour les détruire ou ramasse des pierres pour les leur lancer dessus. Les bonus fonctionnent de la même façon: ils sont dissimulés dans des coffres qu'il faut également lancer. Mickey doit explorer treize niveaux d'un monde magique avant le duel final contre le sorcier. Trouver la porte de sortie est souvent une énigme. Certains coffres, une fois ouverts, la font apparaître, ou encore Mickey doit briser une muraille. Evidemment, à chaque fin de niveau correspond un boss bien coriace.

SEGA	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	5
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	3
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE SWITCH

C'est de la Master System, ça? Graphistes et programmeurs se sont déchaînés pour nous offrir des décors magnifiques et une animation d'une fluidité digne d'une 16 bits! La maniabilité, quant à elle, est un modèle du genre. Le tout, sur les seize mondes, donne un hit garanti sur facture. Ne ratez ce jeu sous aucun prétexte. *Switch*

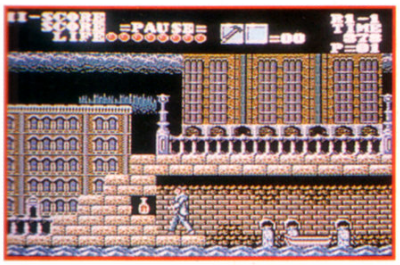
L'AVIS DE SAM

Imaginez que l'on prenne le premier Mickey, qu'on l'améliore, qu'on rajoute tout un tas de nouveautés et tout cela dans de nouveaux décors: on obtiendrait alors un chef-d'œuvre. Et je puis l'affirmer haut et fort: OUI, Mickey 2 est un chef-d'œuvre, un hit, un must, un incontournable. Les graphismes sont superbes, colorés et très variés. La maniabilité est excellente. Ce jeu regorge de salles secrètes et la difficulté est bien dosée. Un jeu à ne pas rater. *Sam*

PRESENTATION	60%
Des écrans présentent l'histoire et il y a un menu d'options complet.	
GRAPHISMES	75%
Les décors sont magnifiques. Pour une 8 bits, c'est superbe.	
ANIMATION	84%
Aucun clignotement dans l'affichage des sprites et un scrolling parfait.	
BANDE-SON	62%
La musique est très entrainante, mais les bruitages sont assez pauvres.	
JOUABILITE	72%
Le contrôle est parfait, à par une sortie de l'eau assez difficile.	
DUREE DE VIE	88%
On progresse assez vite, mais avec 13 niveaux, il y a de quoi voir venir.	
INTERET	**77%**
Une réalisation technique excellente pour cette console, mais une action un peu répétitive.	

MASTER OF DARKNESS

SMS



Il ne fait pas bon sortir dans les rues de Londres les soirs de pleine lune et le docteur Social, un jeune scientifique amateur de tables tournantes et de travaux occultes va l'apprendre à ses dépens. Armé au départ d'un simple poignard, notre insouciant promeneur va devoir affronter une horde de monstres! Zombies, loups-garous, vampires, chiens enragés, fantômes, tout le monde s'y met, même d'innocents objets, comme une table ou un chandelier qui se jettent volontairement au visage de notre malheureux héros. Heureusement, vous trouverez en route toute une panoplie d'armes, de puissance et de portée variables (cure-dents, scie sauteuse, boomerang, hache à décapiter, sabre, pieu à vampire, bombe, pistolet, MiG-29 sans siège éjectable, presse-purée, j'en passe et des meilleures), ainsi que quelques fioles de régénération qui vous permettront de vous refaire une santé. Ouf, on respire!

SEGA	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE T. REX

Des graphismes assez fins et détaillés et une atmosphère glauque et oppressante à souhait caractérisent ce jeu qui, disons le franchement, baigne non seulement dans les brumes de Londres, mais dans une horreur toute vampiresque. Cependant, même si les combats sont plutôt sympas, l'ensemble manque un peu d'originalité. *T. Rex*

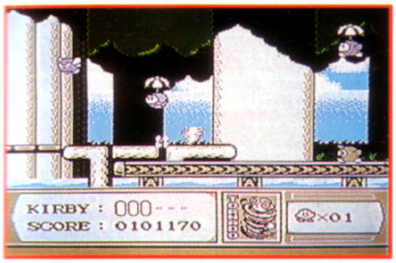
L'AVIS D'HOMER

Mis à part quelques défauts comme l'impossibilité de sauter sur les escaliers ou la fâcheuse habitude qu'ont certains monstres de réapparaître aussitôt après que vous les ayez tués, cette cartouche bénéficie d'une excellente réalisation. La jouabilité est d'un bon niveau et les graphismes détaillés et remplis de jolis dégradés, rendent bien l'atmosphère angoissante des ruelles étroites, à peine éclairées par des becs à gaz. Mais le jeu manque un peu d'originalité. *Homer*

PRESENTATION	75%
Jolie séquence d'intro, mais pas d'options.	
GRAPHISMES	76%
L'atmosphère étouffante des petites ruelles sombres est bien rendue.	
ANIMATION	68%
L'animation est bien réalisée et les mouvements du personnage semblent naturels.	
BANDE-SON	65%
Les thèmes musicaux sont sympas, mais les bruitages sont limités.	
JOUABILITE	68%
Certains mouvements (descente d'escaliers, par exemple) sont difficiles à réaliser.	
DUREE DE VIE	70%
Les niveaux sont assez vastes pour vous retenir un moment.	
INTERET	**74%**
Rien de bien original en dehors du thème	

KIRBY'S DREAM LAND

GAME BOY



Il était une fois, au Pays des Rêves... L'histoire de Kirby pourrait commencer comme un conte de fées mais, au pays des rêves, la vie est devenue tout à coup un sinistre cauchemar: les étoiles scintillantes qui assurent le bonheur des habitants ont été volées par l'horrible roi Dedede. Kirby, preux chevalier sans peur et sans reproche du pays des rêves, s'élance vers le mont Dedede pour y faire justice. Sur la route, Kirby rencontre de nombreux obstacles. Les vertes prairies sont peuplées de petits animaux en apparence inoffensifs. En apparence seulement! Lors de l'exploration du château Lolo-lo, l'atmosphère est beaucoup plus angoissante: fantômes, yeux animés, masques aux rictus diaboliques foisonnent dans un dédale de salles secrètes dont il n'est pas aisé de trouver l'issue.
Mais chut! On ne va tout de même pas vous raconter la fin de l'histoire.

HAL LABORATORY

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	4
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX C

L'AVIS DE SWITCH
Cette cartouche peut sans doute prétendre au titre de hit des prochains mois: je la considère comme une véritable petite merveille. Les décors soignés et les personnages sortis tout droit d'une boîte à malice rendent bien l'atmosphère onirique du scénario. La difficulté, savamment dosée, rend le jeu très accessible. *Switch*

L'AVIS DE SPY
A première vue, Kirby's Dream Land ne paie pas de mine. Le héros, tout rond, n'est pas équipé d'une armure étincelante, ni accompagné d'une monture fantasmagorique. Non, Kirby ne dispose que d'un souffle puissant pour se déplacer dans les airs ou combattre les adversaires. C'est toute l'originalité du jeu et cela fonctionne parfaitement! Les mondes sont vastes et l'action arrive sans peine à vous tenir en haleine. Le seul problème est une trop grande facilité. *Spy*

PRESENTATION	56%
Aucune démo après le titre, pas plus qu'il n'y a d'options.	
GRAPHISMES	76%
Décors de rêve et créatures cauchemardesques à souhait.	
ANIMATION	74%
L'animation est soignée jusque dans les moindres détails.	
BANDE-SON	75%
Des bruitages discrets sur une musique qui suit bien l'action.	
JOUABILITE	92%
Le contrôle de Kirby est absolument parfait.	
DUREE DE VIE	72%
Aucune difficulté majeure, mais de nombreuses salles à explorer.	
INTERET	**85%**
Une excellente initiation pour les jeunes joueurs — et même pour les plus grands.	

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

MEGADRIVE

Après avoir testé la version Game Gear, j'étais un peu déconfit. J'attendais beaucoup de ce titre et sa médiocrité avait vite refroidi mon ardeur. C'est donc avec une certaine appréhension que j'abordais la version Megadrive, qui promettait d'être strictement identique à la version 8 bits. Mais surprise, rien qu'au début du premier niveau, le parcours est déjà différent. Soulagé de savoir qu'US Gold avait fait des efforts, je suis bien resté près de deux heures devant mon écran pour parvenir à franchir le deuxième niveau. En effet, il vous faudra connaître le chemin par cœur et repérer l'emplacement de tous les adversaires pour réduire au maximum la difficulté qui, il faut le dire, est très élevée. Cela tient principalement au fait qu'il n'est pas possible d'utiliser le fouet ou de donner un coup de poing tout en marchant. Le placement devant l'adversaire est donc très important.

US GOLD

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	3
CONTINUE ?	2I
Nx de DIFF.	2
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE SPY
La version Game Gear ne m'avait pas emballé. Celle-ci, bien que différente, ne m'a pas fait me lever la nuit non plus. Des jeux de plates-formes sur Megadrive, il y en a à la pelle, la concurrence est rude et il ne suffit pas de s'appeler Indiana Jones. Dans ce jeu, la difficulté est très mal dosée et ne donne pas envie de s'accrocher. *Spy*

L'AVIS DE PETER
Ah ouais! Il y a longtemps que je n'avais joué à un jeu vraiment dur sur Megadrive. Comme je vous l'ai dit plus haut, j'ai bien mis près de deux heures pour franchir le deuxième niveau. Cette version est beaucoup plus riche en action que sur Game Gear: plus d'adversaires, plus d'épreuves. Les graphismes sont très agréables, bien colorés et les animations sont très fluides. La bande son n'est pas terrible, mais elle reprend les thèmes du film. *Peter*

PRESENTATION	59%
Pas de présentation mais, en revanche, un écran d'options.	
GRAPHISMES	84%
Les graphismes sont jolis et bien colorés. Ils sont presque identiques à ceux sur Game Gear.	
ANIMATION	81%
Le scrolling est rapide et l'animation du personnage est bien détaillée.	
BANDE-SON	82%
Les thèmes musicaux originaux sont habilement repris.	
JOUABILITE	74%
Malgré quelques imprécisions, la maniabilité est bonne dans l'ensemble.	
DUREE DE VIE	88%
La difficulté garantit de nombreuses heures de jeu... si vous ne vous lassez pas avant.	
INTERET	**83%**
Une version bien plus amusante sur Megadrive que sur Game Gear, mais assez difficile.	

EX-MUTANTS

MEGADRIVE

En l'an 2025, les armes biologiques et génétiques utilisées lors de la Troisième Guerre mondiale ont transformé la population en mutants. Les survivants se sont réfugiés sous terre, dans les forêts et dans les ruines des anciennes cités. Le nouveau maître du monde est un certain Sluggo, une sombre brute avide de pouvoir. Une équipe de jeunes aventuriers s'est lancée sur ses traces dans l'espoir de mettre un terme à ses excès. Malheureusement, quatre des six aventuriers ont été faits prisonniers par les hommes de Sluggo. Seuls Ackroyd et Shannon n'ont pas été pris. En dirigeant l'un de ces guerriers, votre tâche est de ramener la paix sur terre en détruisant le repaire de Sluggo. L'aventure débute dans un laboratoire où vous ferez connaissance avec les premiers mutants du jeu. Par la suite, il vous faudra descendre sous terre afin de trouver la cellule d'énergie pour atteindre le niveau suivant.

SEGA

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	3
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	3
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

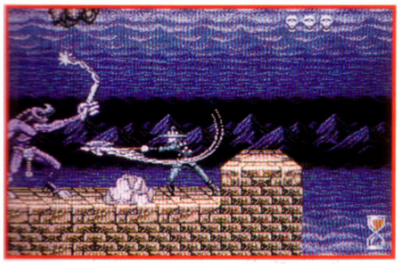
L'AVIS DE GI GEE
Ce petit jeu ne paie pas de mine mais il se révèle rapidement très agréable. Le personnage se déplace dans des décors très colorés et saute, grimpe, tombe dans tous les sens. Son arme peut être améliorée grâce aux bonus. Au total, ce jeu est une bonne surprise très délassante, bien que de difficulté très irrégulière. *GI Gee*

L'AVIS DE BANANA SAN
Je me suis lancé dans cette aventure sans me poser de questions. L'univers est vaste et l'action ne faiblit jamais. Le choix des personnages est important car ceux-ci n'ont pas les mêmes caractéristiques. La variété des armes donne une grande richesse au jeu. Quant aux boss de fin de niveau, ils ont beau être coriaces, ils ont tous un point faible qu'il vous faudra découvrir si vous voulez les vaincre. Tout compte fait, c'est une cartouche très agréable. *Banana San*

PRESENTATION	76%
Des options intéressantes et de nombreux écrans intermédiaires.	
GRAPHISMES	82%
Les décors sont variés et colorés, avec des sprites bien dessinés.	
ANIMATION	75%
Un scrolling différentiel très fluide anime certains niveaux. Les mouvements sont très réalistes.	
BANDE-SON	84%
Les thèmes musicaux sont rythmés et variés, mais jamais soûlants.	
JOUABILITE	81%
Le contrôle du personnage et l'utilisation des armes sont très simples.	
DUREE DE VIE	83%
Même en mode facile, vous en avez pour plusieurs heures.	
INTERET	**85%**
C'est un excellent jeu de plates-formes/beat'em all.	

CHAKAN

MEGADRIVE



Chakan, le plus grand guerrier de tous les temps, après avoir vaincu tous ses ennemis, a rencontré la Mort. Celle-ci lui a proposé un combat singulier dont l'enjeu était l'immortalité. Chakan a gagné. Désormais, il erre, maigre et desséché, poursuivi par sa malédiction. Car la Mort est mauvaise perdante et notre héros est condamné à traquer le Mal sans jamais pouvoir trouver le repos. Vous dirigez donc Chakan et vous devez nettoyer quatre mondes, chacun étant composé de six parties. Chakan est, comme l'avait promis la Mort, immortel mais, quand son énergie est épuisée, il quitte automatiquement le monde où il se trouve. Les quatre univers, représentés par les quatre élements — l'air, la terre, le feu et l'eau — sont évidemment peuplés de monstres variés et, de temps à autres, de "grands méchants" plus coriaces. Dans chaque monde, Chakan doit, en outre, retrouver une arme spéciale.

SEGA	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	999
CONTINUE ?	NON
Nx de DIFF.	3
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE SPY

La grande force de Chakan, c'est son originalité. Les déplacements et les sauts du héros sont hallucinants de réalisme et le jeu s'avère absolument passionnant. La gestion des différents sorts et les nombreux combats, très spectaculaires, en font un jeu à part, qu'il serait dommage de ne pas posséder. *Spy*

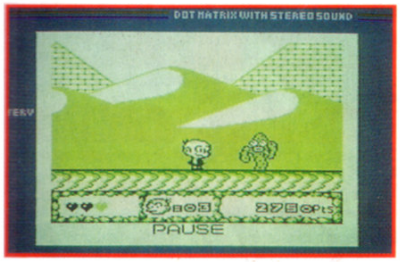
L'AVIS DE GI GEE

J'adore ce jeu! Malgré (ou à cause de) l'ambiance glauque, on se prend très rapidement au jeu. Le personnage décharné brave tous les dangers sans peur de la mort, mais le temps limité crée quand même une réelle difficulté (même si un sort permet de s'en affranchir). Chakan est l'un des meilleurs jeux de ces derniers mois. Si vous aimez la baston intelligente, les jeux de plates-formes sans fin, ne le manquez pas, vous ne serez pas déçu. *GI Gee*

PRESENTATION	85%
L'intro résume l'histoire de Chakan. C'est superbe.	
GRAPHISMES	68%
Ils ne sont pas particulièrement beaux, mais rendent bien l'atmosphère du jeu.	
ANIMATION	70%
Ici non plus, pas de révolution mais une technologie éprouvée.	
BANDE-SON	92%
Toutes sortes de thèmes musicaux, avec des bruitages qui ne sont pas en reste.	
JOUABILITE	85%
Les réponses du personnage sont instantanées et le contrôle est très précis.	
DUREE DE VIE	91%
De très, très nombreuses heures de jeu vous seront nécessaires pour finir ce jeu.	
INTERET	88%
On n'est pas loin du chef-d'œuvre. Dommage qu'il n'y ait ni sauvegardes ni codes.	

B.C. KID

GAME BOY



La mascotte de Nec change de nom en s'expatriant chez le concurrent, Nintendo. PC Kid devient BC Kid, mais le héros garde les mêmes caractéristiques. Ce bébé préhistorique se sert de sa tête pour foncer dans le tas. Crâne en avant, il traverse le pays des dinosaures pour rejoindre la princesse de la Lune. Six mondes à explorer: les cascades, les montagnes, les volcans, les grottes et les forêts. Si ce charmant pithécantrope de BC Kid vivait à notre époque, il ferait partie de la grande famille des présentateurs TV: Foucault et Sabatier, avec leurs sourires de carnassiers, n'ont rien inventé. L'enfant des cavernes dispose d'une mâchoire proéminente sur laquelle sont plantées des dents aussi longues que celles du premier candidat aux présidentielles venu.
BC Kid, qui n'est candidat sur aucune liste, se sert pourtant de ses dents avec talent pour escalader des falaises.

HUDSON SOFT	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX C

L'AVIS DE T. REX

Cette cartouche ne se raconte pas. Il faut voir BC Kid, avec sa tronche de jeune loup premier de la classe, attaquer une falaise à grands coups de chicots, ou encore foncer, tête la première, sur le premier tyrannosaure qui passe. Et, croyez-moi, mieux vaut ne pas être sur sa trajectoire. Un vrai cauchemar de dentiste. *T. Rex*

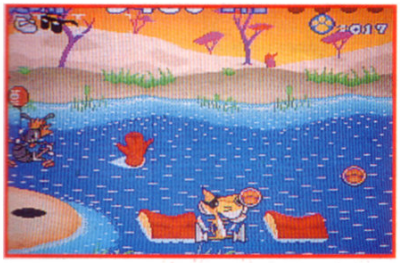
L'AVIS DE SPY

C'est avec une certaine émotion que j'ai retrouvé les tribulations de BC Kid sur Game Boy. Tout l'intérêt de cette cartouche repose sur les compétences de l'adorable cogneur. Ses coups de boule sont devenus aussi légendaires que les glissades de Sonic. Fort de son crâne en béton, le bambin prend tous les risques, La réalisation et la jouabilité sont parfaites et l'animation ne souffre d'aucun ralentissement. Décidément, BC Kid mord la vie à belles dents! *Spy*

PRESENTATION	51%
Une page de présentation assez sommaire et pas d'options.	
GRAPHISMES	76%
Les décors sont lisibles et variés.	
ANIMATION	91%
Mouvements fluides et scrolling d'excellente qualité.	
BANDE-SON	83%
Une musique entraînante, accompagnée de bruitages sympathiques.	
JOUABILITE	92%
Le contrôle du personnage est parfait.	
DUREE DE VIE	87%
De longs et passionnants moments de jeu en perspective.	
INTERET	90%
Ce jeu est excellent sous tous les rapports.	

CHESTER CHEETAH

SUPER NES



Chester Cheetah est un tigre (ou une panthère) très cool. Enfermé au zoo à la suite d'une dramatique erreur, il va tenter de s'en évader. Il doit pour cela reconstituer sa moto, que le gardien a éparpillée en pièces détachées dans cinq cages. Soit cinq niveaux de plates-formes: d'abord les allées du zoo, puis la jungle des singes, la fosse aux crocos et aux hippos, puis les grottes immondes et, pour finir, la cage aux rapaces. Evidemment, un morceau de moto vous attend à la fin de chaque niveau: d'abord les roues, puis la selle... Le scénario nage en pleine démence, le jeu aussi: teintes pastel, graphismes de BD, animations burlesques, rock et gaz à tous les étages. On trouve le lot habituel de passages secrets et de bonus: baskets pour foncer, lunettes noires pour découvrir les bonus invisibles, skateboard pour sauter et guitare électrique pour devenir invincible.

KANECO	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	5
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX E

L'AVIS DE SAM

Chester Cheetah est un petit jeu de plates-formes assez sympathique dans l'ensemble, mais j'ai tout de même des reproches à lui faire. L'action est plutôt fade (même si la maniabilité est excellente) et les graphismes font trop guimauve. C'est un jeu qui plaira aux jeunes, d'autant qu'il est assez facile. *Sam*

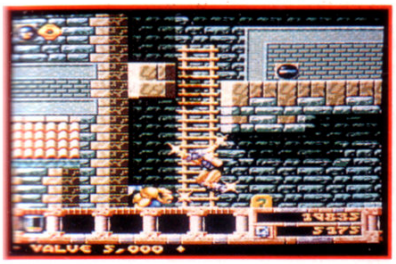
L'AVIS DE SWITCH

Ceux qui ont dessiné cette cartouche se sont fait plaisir, c'est visible. Toutes les actions sont prétextes à des animations démentes, les sprites sont complètement délirants et il y a des manipulations-gags étonnants. L'essentiel est de toujours garder son calme, puisque le slogan du programme est: "Only the cool can rule!" Cette cartouche inhabituelle joue donc avec les nerfs du joueur. Des graphismes et un concept originaux: c'est le fun à tout prix. *Switch*

PRESENTATION	71%
Une intro sympa, ainsi qu'une démo et un écran d'options complet.	
GRAPHISMES	93%
Les décors sont traités de façon assez inhabituelle, avec une jolie palette de couleurs.	
ANIMATION	96%
Les sprites sont grands, avec de l'invention à chaque pas.	
BANDE-SON	88%
Les thèmes sonores sont énergiques, avec des bruitages originaux.	
JOUABILITE	89%
Le contrôle du personnage est parfait (et on ne vous dit pas tout...).	
DUREE DE VIE	56%
Les niveaux sont courts et assez faciles.	
INTERET	77%
Enfin une cartouche un peu plus originale, bien qu'assez facile.	

GODS

SUPER NES



Si vous voulez ressembler au héros de Gods, parti dans une cité d'horreur à la recherche de l'immortalité, il vous faut d'abord rassembler tout votre courage et, ensuite, vous taper un bon coup de muscu. Car Hercules ne déparerait dans aucun concours d'haltérophilie ou de body-building! Cuisses, tronc, bras énormes, on a l'impression qu'il ébranle tout l'écran à chacun de ses pas. Malgré cette masse musculaire qui devrait séduire les innombrables jeunes filles qui s'adonnent aux jeux vidéo et faire fuir définitivement les autres, le pesant Hercules est capable de toutes les acrobaties que l'on peut attendre d'un héros de jeu de plates-formes. Les créatures qu'il rencontre lui ressemblent: trapues, gorgées de puissance bestiale, écrasant tout sur leur passage. Armé d'un seul couteau au départ, Hercules peut, s'il ne laisse passer aucun bonus, être en mesure d'arroser la moitié de l'écran de lames acérées.

L'AVIS DE SPIRIT

J'ai connu Gods sur Amiga. Première remarque positive: la version SNES est plus rapide. L'avantage n'est pas décisif en ce qui concerne la jouabilité, mais il améliore l'animation. Le degré de difficulté n'a cependant pas changé et le jeu reste tout à fait abordable. Dommage qu'il n'y ait pas d'option Continue, en dehors de mots de passe à la fin de chaque niveau. Gods risque de vous décevoir d'abord, puis de vous enthousiasmer pour enfin vous lasser. *Spirit*

PRESENTATION	42%
L'intro est belle, mais qui achète une cartouche pour l'intro?	
GRAPHISMES	68%
Des décors esthétiques, mais répétitifs. Le dessin des sprites est très détaillé.	
ANIMATION	71%
L'animation des sprites est souple et rapide, mais les attitudes sont limitées.	
BANDE-SON	85%
La musique est envoûtante et tonique, avec d'excellents bruitages.	
JOUABILITE	88%
La maniabilité est correcte et la difficulté juste comme il faut	
DUREE DE VIE	75%
Le jeu est passionnant pendant quelques jours, puis on s'en lasse.	
INTERET	**77%**
Une réalisation technique proche de la perfection, mais aussi un manque d'innovation.	

MINDSCAPE

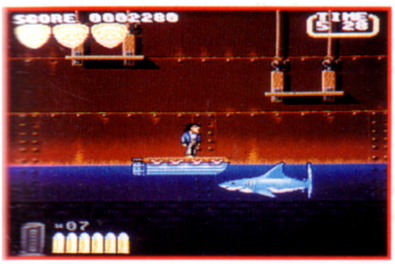
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	3
CONTINUE ?	NON
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX E

L'AVIS DE SWITCH

Gods ne paye guère de mine au premier abord, mais tout s'améliore dès le deuxième monde. Le mélange tir/plates-formes/labyrinthe est assez bien dosé. Chaque niveau recèle un piège, ainsi que de nombreux bonus. C'est, en fin de compte, un jeu qui gagne à être connu mais qui, en fin de compte, ne casse pas des briques. *Switch*

LETHAL WEAPON

SUPER NINTENDO



L'éditeur anglais Ocean est connu pour être le plus gros acheteur de licences de films. Il fut aussi le premier éditeur à convertir un jeu d'arcade sur micro: Hunchback. Puis, ce fut le tour de Dragon Ninja, Operation Wolf ou Cabal, pour ne citer que ceux-là. Il récidive donc avec l'Arme Fatale, qui relate les aventures d'un duo de flics de choc. Plutôt que de reprendre les scènes fortes du film, les concepteurs ont pris le parti de créer un jeu d'action totalement original, ne conservant que les deux personnages principaux. Constitué de cinq niveaux gigantesques, avec une difficulté croissante, ce titre propose un jeu de plates-formes où dextérité, sang-froid et rapidité de décision sont les qualités requises pour réussir. Il faut aussi du courage pour vous lancer dans cette aventure, puisque la cartouche est dénuée de pile de sauvegarde et qu'il n'y a que deux vies!

L'AVIS DE MAX

Le niveau de difficulté de Lethal Weapon est tel que ce jeu de plates-formes est de facto réservé aux seuls véritables inconditionnels de ce genre de jeux. De plus, il n'est question que de plates-formes et de rien d'autre. Ce n'est qu'avec énormément de pratique que vous pouvez espérer arriver au bout. Ceci dit, ce jeu bénéficie de graphismes très propres, d'une belle bande sonore et, avec un défi de haut niveau, il plaira certainement aux pros. *Max*

PRESENTATION	80%
Des images digitalisées du duo Gibson-Glover en guise d'intro.	
GRAPHISMES	84%
Les décors sont très propres et bien colorés.	
ANIMATION	78%
Rien de révolutionnaire, mais c'est net et sans bavures.	
BANDE-SON	88%
Les bruitages sont discrets, mais les thèmes musicaux sont d'une rare qualité.	
JOUABILITE	90%
La jouabilité et le contrôle du personnage sont irréprochables.	
DUREE DE VIE	86%
Soit vous abandonnez tout de suite, soit vous vous y accrochez avec dents et ongles.	
INTERET	**86%**
C'est un authentique jeu de plates-formes, en dépit d'une difficulté démente.	

OCEAN

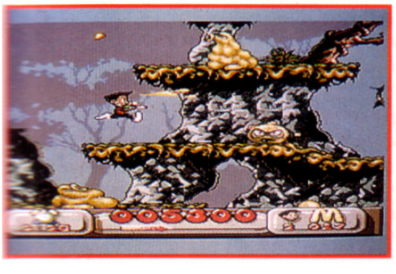
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	2
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	3
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX E

L'AVIS DE SAM

Vous dirigez un petit personnage très laid dans des décors qui n'ont rien de fantastique. Le jeu se révèle à l'usage trop difficile et les actions du joueur n'ont pas de sens. Tirer sur tout ce qui bouge en étant sûr de se faire avoir n'est pas bien exaltant. Seule la qualité de la musique est à retenir en faveur de ce jeu. *Sam*

MC DONALD GLOBAL GLADIATORS

MEGADRIVE



Les deux gamins du jeu, Mick et Mack, ont été élevés au hamburger et au ketchup. Ça ne fait pas un pli, dès la présentation, on se retrouve entre deux petits pains au sésame, avec une feuille de salade, une rondelle d'oignon et une sauce suspecte. Les deux héros, assis à une table du MacDo, feuillettent en rêvassant une revue de BD où il est question de super-héros et de mondes hostiles à nettoyer. Un coup de hamburger magique et les voilà transportés aux cuisines, pardon, dans l'univers de leurs rêves. Les ennemis sont aussi retors et nauséabonds qu'un hamburger qui serait resté une semaine sur un rebord de fenêtre, en plein été. Lorsque ce ne sont pas des hordes hurlantes de monstres volants ou aquatiques, ce sont des plates-formes particulièrement perverses qui entravent la progression de nos deux héros, armés de fusils à ketchup et à mayonnaise, le tout avec des bruits de sauce en fusion.

L'AVIS DE MAX

Voici un jeu développé par l'une de mes idoles: David Perry. Il s'est astreint à n'utiliser ici que les fonctions de base de la console. Cela suffit à produire un des meilleurs jeux de plates-formes. On se laisse rapidement enivrer par les animations pleines d'humour et une bande sonore tonitruante. Il y a de nombreux emprunts aux meilleurs titres du genre et, s'il faut absolument regretter quelque chose, ce sera probablement la relative facilité de ce jeu. *Max*

PRESENTATION	86%
Des écrans de présentation style BD, illustrés par une voix digitalisée.	
GRAPHISMES	87%
Les sprites sont dessinés avec beaucoup de soin, sur des fonds très colorés.	
ANIMATION	92%
Toutes les animations sont très vivantes et le scrolling est parfaitement fluide.	
BANDE-SON	95%
La bande son est l'une des plus soignées qu'il nous a été donné d'entendre.	
JOUABILITE	93%
Paramétrage des commandes, simplicité des contrôles: l'action gagne en vitalité.	
DUREE DE VIE	92%
Il n'y a aucun problème pour rejouer encore et encore les douze niveaux.	
INTERET	**92%**
Un jeu de plates-formes plein de vitalité dans lequel l'action ne faiblit jamais.	

VIRGIN GAMES

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	3
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	3
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE SPY

C'est le jeu de plates-formes le plus attachant (NDLR: au fond de la poêle?) que j'aie pu tester ces derniers temps. Pas d'effets délirants ni de graphismes renversants, juste un jeu simple, passionnant, dans lequel l'action ne faiblit jamais. L'idée des ponts invisibles à la place des passages secrets est assez originale. *Spy*

ROLO TO THE RESCUE

MEGADRIVE

Rolo, c'est un petit éléphant qui a été cruellement arraché aux pattes de sa mère. Et tout cela pour être emmené par l'affreux McSmiley dans son cirque. Mais rassurez-vous, cela ne durera pas très longtemps car notre petit éléphant va réussir à s'échapper. Son but, qui va devenir le vôtre, est de retrouver sa mère. Mais cela ne sera possible qu'une fois tous vos amis délivrés par vos soins. Ces derniers vous seront d'ailleurs fort utiles à chaque niveau, car ils peuvent accomplir certaines actions dont vous êtes incapable. Chaque niveau regorge de salles secrètes et de bonus cachés. Vous devrez visiter la forêt, le désert, les canyons, la ville. Il vous faudra faire preuve de beaucoup de jugeote car, derrière ce qui semble n'être qu'un simple jeu de plates-formes se cache un très bon jeu d'action/ réflexion et vous serez amené à faire beaucoup de recherches.

ELECTRONIC ARTS	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	3
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE MARC

Rolo to the Rescue est un jeu de plates-formes aux graphismes très agréables, qui se démarque par une grande originalité. Les personnages que vous contrôlez sont complémentaires et cette notion de puzzle s'avère être à l'usage passionnante. Une bonne idée qui prouve le talent d'Electronic Arts. *Marc*

L'AVIS DE SAM

Ce jeu est génial en ce qu'il possède une rare qualité: l'originalité. Il est très beau, les sprites sont bien animés et les musiques sont très cools. La difficulté est croissante et vous devrez donc faire de plus en plus preuve de réflexion. C'est un jeu qui exige beaucoup d'explorations car il est truffé de bonus et de salles secrètes. Moi, j'ai craqué car ce jeu est indéniablement beau, original, extrêmement bien réalisé et plein d'humour. *Sam*

PRESENTATION	90%
Une notice très claire et une présentation avec une belle démo.	
GRAPHISMES	91%
Les décors sont fins, soignés, variés et colorés, tout comme les sprites.	
ANIMATION	88%
L'animation est parfaitement et étonnamment fluide, de même que l'animation des sprites.	
BANDE-SON	73%
Plusieurs thèmes de qualité, mais qui ont tendance à se ressembler un peu.	
JOUABILITE	82%
Le jeu est simple à comprendre et d'une maniabilité exemplaire.	
DUREE DE VIE	80%
Le jeu est peut-être un peu simple, mais il est en revanche assez long.	
INTERET	**85%**
Un jeu mignon et gentil, avec un scénario - enfin - original.	

THE ADDAMS FAMILY PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT

SUPER NINTENDO

Accrochez-vous, ça va chauffer: The Addams Family, la famille de monstres la plus délirante de l'histoire du cinéma, est de nouveau de retour sur vos consoles, grâce à l'intervention d'Ocean, spécialisé depuis longtemps dans l'adaptation de jeux à base de films à succès. Dans le premier épisode, Gomez devait délivrer toute sa petite famille. La dernière personne à délivrer était Morticia et il fallait alors combattre le grand et cruel Magistrat dans un décor si somptueux que je ne m'en suis pas encore remis. Cette première partie était presque devenue une référence en matière de jeu de plates-formes. Dans ce nouvel épisode, vous incarnez le petit rejeton de Gomez et Morticia, j'ai nommé Pugsley. C'est pour sa petite sœur Wednesday qu'il devra, les bras ballants mais le cœur vaillant, retrouver six objets indispensables à la préparation de la recette d'un envoûtement.

OCEAN	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	7
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	3
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX E

L'AVIS DE DOGUY

Quelle déception! On m'avait dit qu'Addams Family II était l'un des meilleurs jeux de plates-formes. Moi, tout ce que j'ai vu, c'est un jeu bien réalisé mais sans saveur et, surtout, horriblement difficile. Les musiques et l'action sont répétitives et le personnage de Pugsley, ni drôle, ni mignon, est un héros insipide. *Doguy*

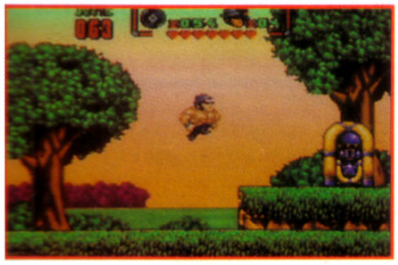
L'AVIS DE SAM

J'aime beaucoup ce jeu. Les graphismes et les effets de transparence sont surprenants et la présentation est bien réalisée. Il faut tout de même exprimer quelques réserves. Le sprite que vous dirigez n'est pas très sympathique. Il faut aussi noter qu'il y a pas mal de ralentissements lorsque de nombreux sprites sont affichés. Enfin, la bande sonore souffre d'un manque de variété et l'ensemble manque d'originalité. On s'amuse bien au début, mais le plaisir s'estompe vite. *Sam*

PRESENTATION	93%
Le thème du film en intro, avec un joli effet graphique sur le titre.	
GRAPHISMES	91%
Les graphismes sont beaux, mais assez répétitifs.	
ANIMATION	88%
L'animation aurait été parfaite s'il n'y avait pas tant de ralentissements.	
BANDE-SON	88%
Les musiques sont agréables, mais répétitives. Les bruitages sont excellents.	
JOUABILITE	63%
C'est vraiment beaucoup, beaucoup trop dur!	
DUREE DE VIE	50%
Si vous êtes normalement constitué, réfléchissez avant d'acheter cette cartouche.	
INTERET	**88%**
Un jeu techniquement bien réalisé, mais bien trop difficile.	

THE BLUES BROTHERS

SUPER FAMICOM



Jack et Elwood, les Laurel et Hardy du blues, font leur apparition dans un jeu vidéo que l'on doit — Cocoricouac! — à un éditeur français: Titus. Les deux compères ont beaucoup de problèmes. Lors d'une tournée, ils ont malencontreusement dispersé tous les disques que contenait un juke-box. Ils doivent donc parcourir des endroits aussi hostiles que variés afin de les récupérer. Vous pouvez jouer seul, incarnant l'un des deux frangins, ou tenter l'aventure avec un ami, chacun d'entre vous dirigeant un des deux personnages. Ce compagnon vous sera utile et vous pourrez même lui monter dessus pour, par exemple, atteindre un bonus hors de portée. Dans la tradition des jeux de plates-formes, vous devez atteindre des endroits variés où ces maudits disques sont allés se fourrer. Ces disques font aussi office d'armes: en cas d'urgence, vous pouvez les projeter sur vos adversaires.

KEMCO	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	5
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX F

L'AVIS DE KANEDA KUN

Blues Brothers est un jeu très sympathique. Cela tient évidemment au film culte dont il reprend les deux héros, mais aussi à la qualité de sa réalisation. Les décors sont agréables et pleins de couleurs, les héros répondent au doigt et à l'œil. Le jeu est très amusant, assez prenant et pas trop dur, à condition de s'accrocher un peu. *Kaneda Kun*

L'AVIS DE BANANA SAN

The Blues Brothers est un jeu de plates-formes classique mais efficace grâce à un dosage de bonne jouabilité, de décors sympas et de myriades de bonus planqués un peu partout. Mon seul regret concerne l'utilisation des Blues Brothers. Ils sont, en effet, peu "présents" dans le jeu. Certes, la cartouche porte leurs noms, mais pourquoi ne pas avoir repris la bande sonore originale ou avoir basé le scénario sur le film? Incompréhensible et dommage! *Banana San*

PRESENTATION	50%
Des indications clairement affichées, mais aucune démo.	
GRAPHISMES	88%
Les premiers niveaux ne sont pas très fouillés, mais cela s'améliore vite.	
ANIMATION	85%
Des sprites un peu petits, mais le jeu bouge vite et bien.	
BANDE-SON	55%
Quel dommage de ne pas retrouver LA bande sonore des Blues Brothers!	
JOUABILITE	90%
La jouabilité est excellente et les héros répondent au doigt et à l'œil.	
DUREE DE VIE	80%
Si vous avez l'intention de tout explorer, il vous faudra pas mal de temps.	
INTERET	**80%**
Sans prétention et bien réalisé, c'est un jeu réussi, auquel il ne manque que la bande sonore originale.	

FELIX THE CAT

NES

Originaire de San Francisco, né en 1919, Felix the Cat a connu rapidement un succès international. Presque aussi connu que la souris de Disney, il devenait urgent qu'un éditeur le fasse passer de l'autre côté de l'écran de jeu. C'est chose faite avec cette première version sur NES. Si l'histoire n'a rien d'original (Félix doit délivrer sa copine, Kitty, enlevée par l'ignoble professeur Schmurtz), le principe du jeu est intéressant. Selon le monde dans lequel il évolue, le héros pilote des engins différents. Pour en changer, il doit récolter dix médaillons à son effigie ou entrer dans son gigantesque sac à malices. S'il ramasse les trois bouteilles de lait qu'il fait apparaître à l'écran à chaque fois qu'il ramasse cinq médaillons, il reçoit de nouvelles munitions. S'il se fait toucher par un des adversaires, il perd tout objet magique en sa possession. Un boss attend Félix à la fin de chaque niveau.

L'AVIS DE SPY

Quelle bonne idée d'avoir adapté ce héros de papier sur console NES! Il sort des chemins battus, même si la comparaison avec l'inévitable Mario s'impose. Ce sont surtout les graphismes qui évoquent ce dernier. On passe son temps à changer de véhicule et c'est sûrement ce qui m'a le plus attiré. La difficulté est malheureusement trop peu élevée pour qu'il y ait un véritable défi. Il n'y a guère que les boss qui puissent vraiment vous gêner. *Spy*

HUDSON SOFT	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	3
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

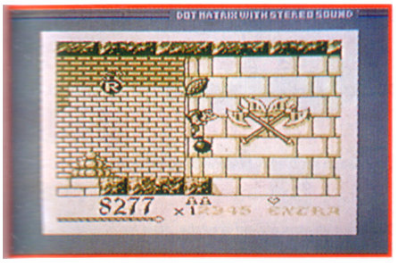
L'AVIS DE SAM

Que de bons souvenirs, toutes ces BD de Félix... Cette cartouche est un bon jeu de plates-formes, relativement maniable, aux graphismes mignons, aux musiques entraînantes, et qui nous rappelle énormément Mario. En ce qui concerne la difficulté, le jeu est malheureusement un peu trop simple, mais il plaira aux plus jeunes. *Sam*

PRESENTATION	67%
Une mini-scène animée au début et au milieu du jeu. Pas d'options particulières.	
GRAPHISMES	72%
Des décors simples et colorés, à la Mario.	
ANIMATION	80%
L'animation des véhicules et des sprites est assez réaliste.	
BANDE-SON	73%
Une musique très sympa mais les bruitages manquent de variété.	
JOUABILITE	92%
La jouabilité est excellente et le personnage réagit au quart de tour.	
DUREE DE VIE	78%
Un jeu parfait pour les jeunes joueurs.	
INTERET	**87%**
Un jeu avec un personnage sympa et qui apporte enfin un peu d'originalité.	

SUPER HUNCHBACK

GAME BOY



Au cœur d'une forêt profonde, Quasimodo chemine doucement, essayant d'éviter tous les obstacles qui se dressent sur sa route. Ce sont d'abord d'énormes rondins de bois, qui déboulent à pleine vitesse. Un, deux, trois et hop! Il les évite en sautant ou tente de se retrouver dessus pour ramasser quelques bonus, qui seraient autrement hors de sa portée. Il faut bien compenser par un maximum de débrouillardise ce petit corps tassé. Ce sont ensuite fosses profondes et lacs immenses qui barrent le chemin. En pénétrant enfin dans la demeure fortifiée, il découvre que le sol et les murs sont truffés de bombardes et leurs boulets meurtriers s'entrecroisent à une vitesse infernale. Et c'est loin d'être terminé. Au milieu de toute cette agitation, il faut encore trouver le moyen d'améliorer son score. Bananes, fraises, cerises, tout est bon à prendre, de même que les (trop) rares diamants.

L'AVIS DE SWITCH

Il faut croire que je deviens de plus en plus blasé, mais il m'en faut vraiment plus pour m'impressionner en matière de jeux vidéo. Super Hunchback fait partie de ces jeux auxquels on ne peut rien reprocher de fondamental, mais qui ne possèdent pas la petite touche de génie qui transforme un titre en légende. Graphismes agréables et lisibles, bonne jouabilité, mais difficulté mal dosée pour cette cartouche que l'absence d'option continue rend trop ardue. *Switch*

OCEAN	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	3
CONTINUE ?	NON
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX C

L'AVIS DE T. REX

Pas de doute, Victor Hugo doit se retourner dans sa tombe en voyant ce qu'Ocean a fait de Quasimodo! C'est joli, ça bouge bien, les décors sont lisibles, mais j'ai beau chercher, je ne trouve rien d'original dans cette cartouche. Et puis, loupez une marche et vous êtes bon pour un retour illico à la case départ! *T. Rex*

PRESENTATION	65%
Pas d'intro, pas d'options, il n'y a que l'action, toujours l'action...	
GRAPHISMES	74%
L'écran est bien lisible, sans trop d'actions répétitives.	
ANIMATION	72%
Le scrolling horizontal est rapide et fluide.	
BANDE-SON	70%
Des cloches et quelques airs sympas, sans plus.	
JOUABILITE	71%
Les commandes sont très simples, ce qui n'empêche pas de rater parfois son coup.	
DUREE DE VIE	68%
A peine trois vies et aucune option Continue en vue!	
INTERET	**78%**
Un jeu de plates-formes sympa, drôle, mais peu original.	

TALESPIN

GAME GEAR

Les affaires vont plutôt mal pour Baloo et Kit. Leur compagnie aérienne est aussi florissante qu'une entreprise qui vendrait des maillots de bain au Groenland et leur plus dangereux concurrent, Don Karnage, n'hésite pas à employer des méthodes franchement déloyales. Seule façon de s'en sortir: remporter un concours qui consiste à ramasser des caisses de marchandises éparpillées dans neuf régions du monde. Nos amis devront explorer chaque niveau afin d'y dénicher les dizaines de caisses dissimulées dans les endroits les plus inaccessibles. Ils utiliseront leur avion pour se déplacer d'un continent à l'autre, malgré le feu nourri des avions de chasse à la solde de leur concurrent. La tâche sera en effet d'autant plus rude que Don Karnage, qui a réussi l'épreuve en moins de huit jours, fera bien entendu tout son possible pour empêcher Kit et Baloo de remporter le concours dans les temps.

L'AVIS D'HOMER

Talespin sur Game Gear souffre du même défaut que sa version sur Megadrive: chaque niveau contient bien plus de caisses que nécessaire et vous n'avez qu'à vous baisser pour les ramasser, ce qui rend le jeu un peu trop facile. De plus, le mode deux joueurs, qui rehaussait un peu l'intérêt sur Megadrive, fait ici cruellement défaut. Vous pouvez incarner l'un des deux héros, mais cela ne sert à rien puisque, malgré leur différence physique, rien ne les distingue. *Homer*

DISNEY	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	3
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX C

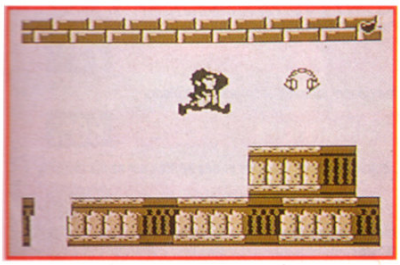
L'AVIS DE T. REX

Ramasser les caisses, moi je veux bien! Mais il y en a tellement, qu'on ne sait plus où donner de la tête. Il y en a même tellement, qu'en fait de jeu, cela devient presque une corvée. Du coup, j'en suis encore à me demander où est l'intérêt d'un jeu aussi facile. Et comme il n'est pas non plus original, on passe au suivant. *T. Rex*

PRESENTATION	32%
Tout juste une petite image en guise de hors d'œuvre.	
GRAPHISMES	84%
Ils sont assez soignés et pleins de couleurs.	
ANIMATION	87%
Les mouvements des personnages sont réussis.	
BANDE-SON	73%
Des bruitages classiques et des thèmes musicaux réussis.	
JOUABILITE	72%
Cela manque de précision dans les sauts.	
DUREE DE VIE	53%
Des niveaux vastes mais remplis de caisses.	
INTERET	**74%**
Un jeu qui aurait pu être excellent mais qui est trop facile.	

THE BLUES BROTHERS

GAME BOY



Ce Blues Brothers sur Game Boy est l'adaptation du jeu micro paru il y a deux ans. Les deux frères, Jack et Elwood, ont des démêlés avec les autorités de la ville. Le shérif ne veut plus les voir ni les entendre car, à chaque concert, le public en délire met la ville sans dessus-dessous. Il leur donne la journée pour plier bagage. C'est mal connaître nos deux bluesmen! Ils veulent bien partir mais pas avant d'avoir donné leur ultime concert. C'était compter sans la perfidie du shérif: il a planqué les cinq objets indispensables à leur bœuf de départ. En dirigeant l'un des deux frères (le gros ou le maigre), vous devez mettre la main sur ces objets (guitare, micro, enceinte, casque stéréo et projecteur) dissimulés à travers les cinq niveaux du jeu. Pour éliminer les sbires lancés à vos trousses, vous disposez de lourdes caisses. Vous vous refaites une santé en ramassant un maximum de disques.

L'AVIS DE SPY

Les deux frères terribles du blues sont bien partis pour faire un tabac. On peut difficilement rester sur sa chaise lorsque résonnent les premières notes de cet hymne à la joie de vivre! La démarche bondissante des héros est très drôle et on est de suite partant pour les aider à retrouver les outils de travail. Les décors sont très fins et l'animation est renversante. Ça va vite, ça bouge dans tous les sens mais l'on parvient à garder la tête froide. Un excellent jeu! *Spy*

L'AVIS DE MAX

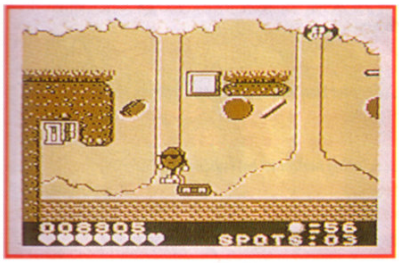
Comment ne pas se laisser entraîner par la célèbre bande sonore de ce Blues Brothers sur Game Boy! Les thèmes musicaux, le scénario rigolo et les démarches loufoques de Jack et Elwood font de ce jeu un titre attachant. Le jeu est simple, les graphismes sont lisibles. Bref, un authentique hit. *Max*

TITUS	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	2
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX C

PRESENTATION	55%
Juste le choix du personnage, sans autres options.	
GRAPHISMES	86%
Les décors sont de bonne qualité, avec beaucoup de détails.	
ANIMATION	90%
Les mouvements des personnages sont fluides et le scrolling est rapide.	
BANDE-SON	93%
Des airs connus égaient les niveaux, avec un thème différent pour chaque niveau.	
JOUABILITE	82%
Le contrôle est un peu difficile au début et demande une période d'adaptation.	
DUREE DE VIE	75%
Peu de niveaux, mais une action intense et une difficulté assez élevée.	
INTERET	**90%**
Une cartouche simple, bien réalisée, prenante. Bref, un jeu qui vaut le détour.	

THE COOL SPOT ADVENTURE

GAME BOY



Spot fait partie de la famille des Smarties. Tout en rondeurs, il traverse les niveaux du jeu sans trop se préoccuper des obstacles qui l'entourent. Ses sauts de jeune gymnaste soviétique sont assez précis pour qu'il n'ait pas de soucis à se faire. Dans les airs, il accomplit des prouesses: retourné, double salto ou simple pirouette, il retombe toujours sur ses pieds. Lorsque ses jambes ne suffisent plus, il monte dans l'un de ses engins volants, le Jet Pack ou le Spaceship, et part explorer les airs. Si l'on cherche à lui mettre des bâtons dans les roues, il n'hésite pas à envoyer des blocs de pierre sur les petits plaisantins. Il arrive parfois qu'il soit obligé de faire fonctionner ce qui lui fait office de cervelle. De la taille d'un petit pois coupé en huit, celle-ci lui sert à trouver le meilleur passage et surtout le moins dangereux, car certains chemins sont particulièrement ardus.

L'AVIS DE SPY

Ce jeu de plates-formes respire la bonne cartouche à plein nez. Spot doit autant se servir de sa tête que de ses surprenantes qualités physiques. Chaque niveau est différent, avec scrolling vertical, horizontal, plates-formes mobiles, pilotage de deux vaisseaux. Il n'y a pas d'option continue, mais on recommence toujours avec un très grand plaisir. Il y en a pour tout le monde. Jeu de plates-formes de bonne qualité, Spot est doté de nombreux passages originaux. *Spy*

L'AVIS DE T. REX

Spot, avec sa tronche de Smartie déteint, est vraiment un héros original et drôle. Il se promène avec nonchalance dans un monde délirant et c'est vous qui vous faites des cheveux blancs à sa place! Le jeu est bien réalisé, il est très agréable et sans prétentions et surtout, on y joue et rejoue avec plaisir. *T. Rex*

VIRGIN GAMES	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	3
CONTINUE ?	NON
Nx de DIFF.	2
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

PRESENTATION	53%
Deux niveaux de difficulté, mais aucune option.	
GRAPHISMES	78%
Des décors à la Mario, très lisibles en toute circonstance.	
ANIMATION	79%
L'animation est bien réalisée et toujours fluide.	
BANDE-SON	67%
Des airs musicaux qui ont la pêche, mais les bruitages sont peu originaux.	
JOUABILITE	81%
Des sauts précis, des déplacements immédiats: la jouabilité est parfaite.	
DUREE DE VIE	84%
Chaque monde est différent et assez grand. Du fil à retordre en perspective.	
INTERET	**79%**
Un jeu de plates-formes agréable et sans prétention.	

TINY TOON ADVENTURES BUSTER'S HIDDEN TREASURE

MEGADRIVE

Aujourd'hui, c'est la corvée de ménage à Looniversity: Babs Bunny au premier, Sweetie Bird dans les caves, Book Worm au sixième, Shirley the Loon au troisième et Buster au grenier. Le grand ménage de printemps commence. A peine les rangements entamés, Buster découvre une drôle de carte. C'est vraisemblablement le plan d'un fabuleux trésor. Buster redescend pour annoncer ça à tout le monde mais il n'y a plus personne. Montana Max, avec la collaboration du terrible scientifique Gene Splicer, a placé sous sa coupe tous les amis de Buster en les coiffant de casques qui agissent directement sur leurs cerveaux. Votre mission, si toutefois vous l'acceptez, est de récupérer le trésor avant Montana Max, sans oublier de délivrer tous vos amis. Vous déplacez Buster sur une grande carte divisée en plusieurs niveaux. Si les premiers sont assez simples, l'action devient vite intense.

L'AVIS DE SAM

C'est grandiose, du grand art, un excellent jeu de plates-formes sur Megadrive. Grâce aux superbes graphismes et aux musiques très "cartoon", on plonge tout de suite dans l'ambiance. Le personnage est d'une maniabilité irréprochable et les animations sont fantastiques. La difficulté est croissante et correctement dosée, même si le jeu est, dans son ensemble, assez facile. Une grande cartouche qui mérite largement une place dans la famille des méga-hits. *Sam*

L'AVIS DE BANANA SAN

Toujours aussi délirant et speedé, Buster conserve toute sa maniabilité incroyable en passant de la SFC à la MD. Les graphismes sont grandioses, chaque niveau a une atmosphère bien à lui, ses pièges et ses passages secrets. Quel dommage que la difficulté ne soit pas un poil plus élevée. *Banana San*

KONAMI	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	3
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

PRESENTATION	80%
Une image de présentation des deux principaux héros du jeu.	
GRAPHISMES	94%
Qu'il s'agisse des décors ou des sprites, ils sont toujours beaux, colorés et variés.	
ANIMATION	95%
Les animations sont remarquables et se rapprochent du dessin animé.	
BANDE-SON	90%
Tous les grands thèmes de la série sont là, remarquablement intégrés au jeu.	
JOUABILITE	95%
La maniabilité du personnage est parfaite dès les premières minutes de jeu.	
DUREE DE VIE	80%
La difficulté est croissante et bien dosée et il y a beaucoup de niveaux.	
INTERET	**93%**
C'est vraiment du grand art, même si le jeu est assez facile.	

HARLEY'S HUMONGOUS ADVENTURE

SUPER NES

Harley est un scientifique spécialisé dans la miniaturisation. Ses dernières expériences l'ont conduit à réaliser une machine qui réduit toutes les molécules. Et devinez ce qui s'est passé? Une étrange explosion est survenue dans son laboratoire, réduisant le pauvre génie à la taille d'un insecte. Dans le genre "Chérie, j'ai rétréci les gosses!", Harley a gagné le droit de se balader dans un monde dix fois plus grand que l'original. Il lui faut traverser toutes les pièces de sa maison pour retrouver les différentes pièces de sa machine, éparpillées lors du Big Bang. Pas facile, d'autant que son rat de laboratoire traîne dans les parages et veut lui faire payer tous les sévices endurés lorsqu'il jouait le rôle du cobaye. Pour se défendre contre les nombreux termites, puces, tiques et autres bestioles, Harley dispose de clous, billes, punaises et autres armes non conventionnelles.

HI TECH

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	3
CONTINUE ?	2
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX E

L'AVIS D'HOMER

Le jeu est superbe, plein d'humour et bénéficie de bruitages hilarants. Le héros est vraiment sympa et dispose de gadgets originaux. La jouabilité est excellente et c'est tant mieux, car ce n'est pas toujours facile d'échapper aux monstres, qui n'hésitent pas à vous frapper dans le dos, les lâches!

Homer

L'AVIS DE SPY

Harley est un jeu de plates-formes comme je les aime. A l'instar du fabuleux James Pond, le héros traverse des mondes à la fois loufoques et proches de notre quotidien. La diversité des armes oblige le joueur à sélectionner la plus appropriée. Les niveaux sont très variés et certains imposent une véritable course contre la montre, alors que d'autres vous obligent à explorer les moindres recoins. La difficulté est progressive et on ne s'ennuie pas une seconde.

Spy

PRESENTATION	75%
L'intro explique l'histoire et résume les bonus et armes disponibles.	
GRAPHISMES	86%
Les décors sont réalistes et très colorés, de même que les sprites.	
ANIMATION	80%
Le personnage est bien animé, il court, il saute, toujours rapidement et avec fluidité.	
BANDE-SON	78%
Si la musique est parfois un peu répétitive, les bruitages sont en revanche de qualité.	
JOUABILITE	74%
La maniabilité du personnage est très bonne et intuitive.	
DUREE DE VIE	83%
Il y a pas mal de façons de finir un niveau, ce qui permet de recommencer le jeu sans se lasser.	
INTERET	**90%**
Un très bon jeu, dont on a du mal à se détacher.	

JAMES BOND: THE DUEL

MEGADRIVE

Mon nom est Bond... Jean Bond, de Bayonne, charcutier-volailler, et je suis ici pour vous parler d'un de mes homonymes, un individu qui, par ses activités, fait du tort à mon commerce. En effet, je n'ai rien à vois avec cet individu qui passe son temps à flinguer des truands et à délivrer de superbes gonzesses (moi, je me contente d'assommer des gorets et d'emballer des boudins). Je suis un honnête commerçant et ce n'est pas moi qui irais me suspendre à une liane, grimper à un arbre, traverser des grottes pleines de lave en fusion, nager dans une eau pleine de requins ou affronter un type de deux mètres, avec une mâchoire comme une benne de pelleteuse. Même en échange d'une collection des tubes de Frédéric François! Et même si je le voulais, mon physique (1,20 m, 143 kg) ne me permettrait pas d'imiter les exploits acrobatiques de cet imposteur qui bondit comme un cabri!

DOMARK

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	4
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE SPY

James Bond: une sorte de playboy, toujours très propre sur lui et qui n'a qu'une passion — défendre la veuve et l'orphelin. C'est déprimant! On le voit à l'écran courir, sauter, flinguer tout ce qui bouge. C'est un peu simpliste et l'action a du mal à captiver le joueur moyen. Les contrôles sont hésitants et la durée de vie trop courte.

Spy

L'AVIS D'HOMER

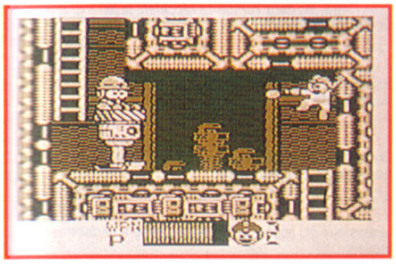
Ça y est, il est parti? Ouf! Sans Ze Killer et sa tronçonneuse-batteuse, j'ai bien cru qu'on ne viendrait jamais à bout de ce boucher de campagne! Je vais enfin pouvoir vous parler du soft qui est plutôt sympa. Les décors des niveaux sont variés et la musique donne la pêche! Le personnage est bien animé et ses mouvements sont assez réalistes. L'action est un peu répétitive, mais les niveaux sont vastes et il y a une bonne dose de castagne, ce qui ne gâche rien.

Homer

PRESENTATION	73%
La musique du film et la tronche de Thimoty Dalton en première page! Brrr...	
GRAPHISMES	84%
Les graphismes, détaillés et pleins de couleurs, sont assez réussis.	
ANIMATION	83%
Le scrolling est d'une fluidité irréprochable et l'animation est très bonne.	
BANDE-SON	87%
Les musiques sont tout à fait dans l'esprit de la série.	
JOUABILITE	70%
Quelques imprécisions dans le maniement du personnage.	
DUREE DE VIE	69%
On s'amuse beaucoup, mais les cinq niveaux sont un peu courts.	
INTERET	**78%**
Un bon mélange de castagne et de plates-formes, original et varié.	

MEGAMAN III

GAME BOY



Le revoilà! L'un des plus célèbres héros de la NES et de la Game Boy (juste après Mario et Zelda) est de retour pour de nouvelles aventures. Pour parvenir aux quatre horribles méchants qui clôturent les quatre niveaux, Megaman doit traverser quatre mondes peuplés d'habitants hostiles, sauter, grimper, tomber, glisser. Le train-train quotidien du super-héros, quoi! Ce jeu de plates-formes démontre une fois de plus la qualité de la petite portable de Nintendo. Au travers de centaines de tableaux regroupés en quatre mondes, Megaman doit éliminer les serpents, marteaux-piqueurs, cloches à bombes, grenades à pattes et autres joyeusetés, pour parvenir au grand méchant. Malgré l'affichage en niveaux de gris, les graphismes sont à la fois beaux et lisibles, le scrolling est rapide et l'animation des monstres et du héros fluide autant que cocasse. La difficulté est toutefois élevée.

CAPCOM

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	3
CONTINUE ?	CODES
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE T. REX

Je ne vais pas m'étendre sur les qualités du Game Boy qui, selon moi, serait la meilleure portable du marché si elle était livrée avec une batterie de la taille de celle d'un camion. Je vais juste vous dire que cette cartouche est parfaitement adaptée à la Game Boy, qu'elle tire parti de toutes ses possibilités et que c'est super!

T. Rex

L'AVIS DE GI GEE

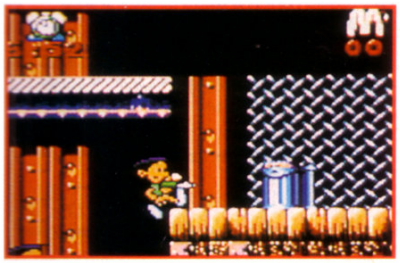
Graphismes superbes, animation parfaite, musique et bruitages très réussis et, surtout, maniabilité du personnage parfaite. Le niveau de difficulté est élevé, mais jamais trop. Comme chaque niveau est immense, ce jeu dure très, très longtemps. Je conseille donc Megaman à tous, grands et petits. Pour ceux qui ne lisent pas la doc, sachez qu'il y a plein de bonus et qu'en gardant le bouton B enfoncé, on peut obtenir des tirs plus puissants.

GI Gee

PRESENTATION	72%
Vous pouvez choisir entre les quatre niveaux.	
GRAPHISMES	85%
Les graphismes sont clairs, lisibles, bref superbes.	
ANIMATION	90%
Une animation rapide, fluide, pleine d'humour.	
BANDE-SON	78%
Les thèmes musicaux accompagnent l'action à merveille.	
JOUABILITE	92%
Megaman se contrôle à la perfection et au pixel près.	
DUREE DE VIE	85%
De nombreuses heures de plaisir en perspective.	
INTERET	**92%**
Ne manquez cette cartouche sous aucun prétexte.	

MICK & MACK AS THE GLOBAL GLADIATORS

GAME GEAR



Moi, quand je vais dans un fast-food pour déguster un triple-double-cheese-bacon-royal-chicken-fish-burger sauce barbecue (burps!), je fais la queue une demi-heure avant de pouvoir grignoter mon Big dégoulinant, debout entre deux employés de bureau (ça se tasse comme ça chez McDonald's). Pas Mick et Mack. Eux, ils sont tranquillement installés à une table sans chewing-gum collé dessous, feuilletant nonchalamment une BD sympa, quand, soudain, surgit le clown maison qui les expédie dans un monde d'aventures excitantes que le parking du centre commercial. Capables d'effectuer des accélérations à faire rougir Sonic, armés de pistolets à mayonnaise, nos héros vont affronter des monstres aussi gluants que rigolos à travers quatre mondes, composés chacun de trois immenses niveaux. Pour passer d'un niveau au suivant, ils devront ramasser un certain nombre de sigles McDonald.

SEGA

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	NON
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX C

L'AVIS DE T. REX

Ce jeu est comme une de ces choses que l'on vous sert chez McDonald: on aime ou on n'aime pas. Ici, les graphismes ont beau être bien faits, avec une excellente animation et une bonne jouabilité, le jeu manque d'imagination, au point d'être indigeste. Il n'y a que les monstres qui sauvent la mise. *T. Rex*

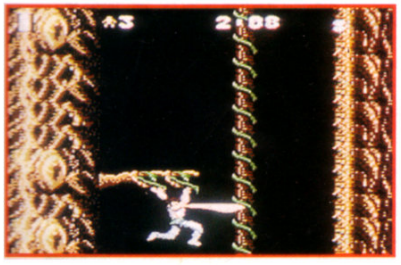
L'AVIS D'HOMER

Pour son entrée dans le monde des jeux, McDonald réussit un coup d'éclat avec l'un des meilleurs jeux de plates-formes du moment! Les niveaux sont vastes, les personnages sympas, l'action ne vous laisse pas une seconde de répit et la jouabilité est parfaite. Vous ne trouverez pas d'option Continue ni de mot de passe, mais le jeu est assez facile, en partie grâce aux nombreux bonus répartis un peu partout. N'hésitez pas à l'acheter, ce jeu est un must. *Homer*

PRESENTATION	82%
Une petite démo des niveaux.	
GRAPHISMES	87%
Des décors superbes et des sprites très bien réalisés.	
ANIMATION	95%
L'animation est superbe et ressemble à un vrai dessin animé.	
BANDE-SON	80%
Les bruitages sont réussis et les musiques sont très entraînantes.	
JOUABILITE	93%
Les héros répondent parfaitement aux commandes.	
DUREE DE VIE	90%
Des niveaux vastes, ce qui donne envie de rejouer pour mieux les explorer.	
INTERET	**92%**
Un des meilleurs jeux du genre sur Game Gear.	

STRIDER II

SEGA



Si Spiderman a un fils, c'est sans aucun doute Strider. Vous en connaissez beaucoup, vous, des types capables de coller aux parois comme un singe à son bananier? Strider, lui, peut grimper le long d'un mur vertical et se suspendre au plafond pendant des heures sans même être essoufflé. Pour effectuer le moindre petit bond, le bougre nous exécute un double saut périlleux à faire pâlir d'envie tous ceux qui, comme moi, étaient nuls en gym à l'école. Moi, je dis qu'il en rajoute un peu pour frimer devant les gonzesses! D'autant que l'animal fait tout ça pour aller délivrer une belle princesse retenue captive par un cruel tyran (notez au passage la hardiesse, l'originalité, la folle audace du scénario). Armé de shuriken pour le combat à distance et d'épées à plasma pour le charcutage au corps-à-corps, notre athlète va devoir traverser cinq niveaux remplis de robots tueurs avant de retrouver sa belle.

US GOLD

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	5
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	2
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE T. REX

Même si le thème du jeu manque une fois de plus totalement et cruellement d'originalité, je dois reconnaître qu'Homer a raison. Le jeu vaut le détour rien que pour voir le héros faire une démonstration de gym digne des Jeux Olympiques et comme la réalisation est quasiment parfaite, eh bien, ma foi, le jeu est bon. *T. Rex*

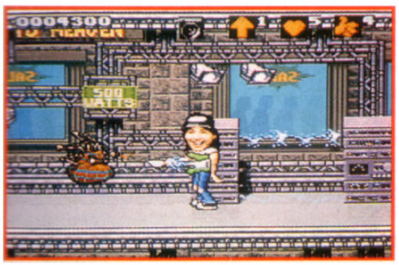
L'AVIS D'HOMER

Strider 2 serait un jeu de plates-formes et de castagne classique, s'il n'y avait les acrobaties délirantes du héros. Le bougre saute dans tous les coins et c'est un véritable plaisir que de le voir grimper aux rideaux et se suspendre aux lustres. Même si je n'apprécie que fort peu ce genre de jeu, je dois reconnaître que je me suis amusé. La réalisation est excellente (les graphismes sont très réussis) et la jouabilité est quasiment parfaite. Que demander de plus? *Homer*

PRESENTATION	80%
Démo des différents niveaux et choix de la difficulté.	
GRAPHISMES	89%
Sans être originaux, les graphismes sont réussis.	
ANIMATION	83%
Les mouvements du héros sont impressionnants, même si l'animation manque un peu de fluidité.	
BANDE-SON	79%
La musique est agréable, mais les bruitages sont quelconques.	
JOUABILITE	90%
Les spectaculaires acrobaties du héros sont assez faciles à gérer.	
DUREE DE VIE	82%
Les niveaux sont vastes et la difficulté est souvent élevée.	
INTERET	**84%**
Ce sont les acrobaties du héros qui font tout l'intérêt du jeu.	

WAYNE'S WORLD

SUPER NES



Sous-titré (en gros) "Mégateuf!", le film Wayne's World a su, au même titre que "La Petite Boutique des Horreurs" ou que les Monty Python, se faire des fans. Le soft, quant à lui, s'il ressemble un peu à Cool World par l'utilisation des images digitalisées et une ambiance très "cartoonesque", se révèle être un bon jeu de plates-formes, difficile et varié à souhait. Le jeu est divisé en quatre niveaux, eux-mêmes divisés en parties. L'ensemble donne un jeu d'une étendue impressionnante. Vous dirigez Wayne, qui doit libérer Garth, prisonnier dans un jeu vidéo. Il possède une guitare électrique, qu'il utilise avec maestria pour blaster les bestioles qui traînent au moyen d'ondes sonores dévastatrices. Divers bonus lui permettent d'en augmenter la puissance pour tout détruire à l'écran ou gagner vies ou points. Les monstres que vous affrontez sont très bizarres et varient de niveau en niveau.

THQ SOFTWARE

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	5
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX E

L'AVIS DE ROCKET

L'adaptation du film pour un jeu est une excellente idée. La loufoquerie des deux personnages est bien rendue. Le jeu est parfois si difficile, que l'on a parfois envie de jeter sa NES contre le mur le plus proche puis, avec de l'entraînement, on s'aperçoit qu'il est parfaitement jouable. A découvrir... *Rocket*

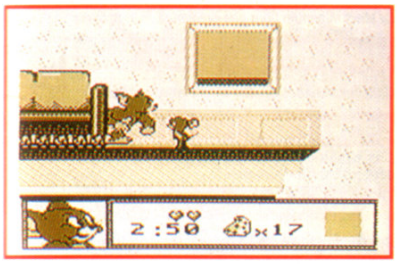
L'AVIS DE GI GEE

Ne vous laissez pas dégoûter par les premières minutes de ce jeu. Wayne's World est attachant, difficile et varié. La nécessité de devoir recommencer au début du niveau en cas de mort prématurée est un peu frustrante mais, au fur et à mesure que l'on mémorise l'emplacement des monstres, on arrive à progresser peu à peu, toujours plus loin. C'est un jeu qui ne paie pas de mine, mais qui se révèle excellent par son étendue et le dosage de la difficulté. *GI Gee*

PRESENTATION	91%
Dans l'intro, les deux compères racontent le jeu à grand renfort de digitalisations.	
GRAPHISMES	76%
Les décors sont parfois ternes et le dessin du héros est assez moche.	
ANIMATION	77%
Le scrolling est parfaitement fluide, de même que les mouvements du personnage.	
BANDE-SON	82%
La musique qui accompagne le jeu s'intègre parfaitement à l'action.	
JOUABILITE	80%
Le personnage réagit parfaitement à la moindre sollicitation du joypad.	
DUREE DE VIE	78%
La difficulté est finalement bien dosée et donne envie d'aller plus loin dans ce jeu.	
INTERET	**87%**
Wayne's World fait partie des jeux qui passent trop souvent inaperçus. Achetez le avant qu'il ne soit trop tard.	

TOM & JERRY

GAME BOY



On les a vus d'abord sur Sega Master System, sur NES, et les voici maintenant sur votre portable préférée. En ce moment, les programmeurs s'en donnent à cœur joie avec les héros de dessins animés. Les Tiny Toons, Mickey, les héros des Looney Tunes, ils sont tous là. Et c'est au tour de Tom et Jerry. Vous devez jouer au chat et à la souris: original, non? Vous incarnez la souris. Il faut savoir que Jerry s'est assoupi l'espace d'un instant. Tuffy, le petit souriceau dont il avait la charge, en a profité pour faire une petite balade. Le problème, c'est que Tom et Jerry vivent dans une immense propriété et ce qui doit arriver arrive. Le souriceau, qui est complètement perdu, hurle à l'aide de toute la force de ses petits poumons et vous devez courir ventre à terre à sa recherche. Le "ventre à terre" est très important puisque Tom a bien évidemment aussi entendu les appels à l'aide.

HI TECH

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	3
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX C

L'AVIS DE SPY

Ce jeu de plates-formes met en scène deux des plus célèbres personnages de dessins animés. Il a su garder l'esprit des cartoons, à savoir: humour, action, vitesse. Le contrôle de la souris est agréable et le jeu n'est pas d'une grande difficulté, ce qui permet à toute la famille de jouer au chat et à la souris.

Spy

L'AVIS DE SAM

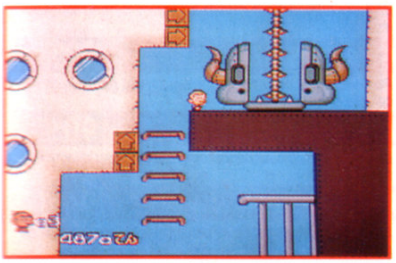
J'ai trouvé ce jeu sympa et distrayant. Pour nous éviter de recommencer à chaque fois depuis le début, il y a un mot de passe tous les trois niveaux. Il y a cependant quelques défauts: la plupart des pièges sont inévitables et le contrôle du saut de Jerry est un peu imprécis. Il s'agit toutefois de défauts mineurs. La variété des niveaux, l'animation de Jerry et les musiques de dessins animés nous accrochent. Nous avons affaire ici à une bonne conversion.

Sam

PRESENTATION	80%
Pas de démo du jeu, mais quatre écrans qui expliquent l'histoire.	
GRAPHISMES	84%
Des graphismes différents et variés pour chaque niveau.	
ANIMATION	83%
L'animation est nette et sans bavures, qu'il s'agisse des sprites ou du scrolling.	
BANDE-SON	70%
Les musiques sont tout à fait dans l'esprit cartoon, mais les bruitages sont un peu insuffisants.	
JOUABILITE	86%
La jouabilité est presque irréprochable. Il aurait fallu un tout petit effort de plus...	
DUREE DE VIE	82%
C'est long, très long. Heureusement, il y a les codes.	
INTERET	**87%**
Un très bon jeu de plates-formes, dont la difficulté est bien dosée.	

PC KID 3

PC ENGINE



La PC Engine sans PC Kid (autrement dit Pithecanthropus Computeri Kid), c'est comme une console Nintendo sans Mario ou une Sega sans Sonic! Tous les petits veinards qui ont connu le somptueux PC Kid 1, le décapant PC Kid 2 et le tonitruant shoot'em up PC Kid Denjin retrouveront avec un plaisir sans égal PC Kid 3, troisième volet de cette saga préhistorique rehaussé de tout plein de nouveautés. A mes yeux, la plus importante de ces nouveautés est la possibilité d'inviter un petit pote préhistorique de sa connaissance pour partager les délices de ce superbe dégommedinosaures. On peut donc jouer à deux et, par exemple, si on leur fait ingurgiter quelques bonbons bien choisi, diriger un PC Kid gros comme le quart de l'écran ou bien un minuscule PC Kid qui pourra se faufiler dans n'importe quel souterrain. En bref, l'atmosphère des précédents épisodes est de nouveau au rendez-vous!

HUDSON SOFT

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	3
CONTINUE ?	NON
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE BANANA SAN

Je me suis retrouvé devant PC Kid 3 comme un ours devant un pot de miel! Toutefois, je ne suis pas aussi enthousiasmé que Sam. Il se dégage de ce jeu un petit relent de déjà-vu. Les adversaires n'ont pas changé, pas plus que les transformations du personnage et les bonus sont les mêmes. Mais on peut jouer à deux.

Banana San

L'AVIS DE SAM

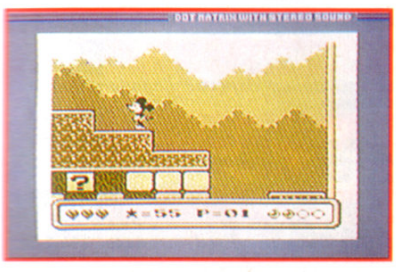
Enfin, il est sorti! Je me suis tellement éclaté avec les deux premiers épisodes que c'est avec une énorme impatience que j'attendais ce jeu. Et je ne suis pas déçu! Son gros atout, c'est que l'on en découvre toujours un petit peu plus chaque jour. Il y a tant de passages secrets et de tableaux bonus que l'on ne sait plus où donner de la tête. La difficulté est progressive et impeccable. Les dinosaures n'ont qu'à bien se tenir: ils ne feront pas de vieux os!

Sam

PRESENTATION	75%
Une présentation simple et animée, qui ressemble beaucoup aux épisodes précédents.	
GRAPHISMES	87%
Les décors sont variés, les sprites sont très colorés.	
ANIMATION	87%
Les animations sont nombreuses, rapides et souvent très drôles.	
BANDE-SON	91%
La bande sonore est très humoristique et colle parfaitement à l'action.	
JOUABILITE	92%
La jouabilité est quasiment irréprochable et le jeu ne ralentit jamais.	
DUREE DE VIE	90%
Des mondes vastes, où l'on découvre toujours un peu plus.	
INTERET	**91%**
Un jeu immense, plein d'humour, attrayant et très bien conçu.	

MICKEY'S CHASE

GAME BOY



C'est l'apocalypse! La Troisième Guerre mondiale aurait éclaté que la situation n'en serait pas moins désespérée. Le cadeau que Mickey comptait offrir à Minnie a été dérobé. Joignons nos forces et nos espoirs, mes frères, en cet instant de totale déprime, pour aider du mieux que nous pouvons nos amis de Disney. Vous pouvez vous rendre compte que ce scénario qui tue n'est pas le plus original de toute l'histoire des jeux micro. Vous allez me dire que vous vous en moquez et que les jeux de plates-formes suscitent rarement des scénarios qui remportent le prix Goncourt. Aussi passons sur le fait que l'histoire de Mickey's Chase est aussi passionnante que le scénario d'un film avec Van Damme. Vous devez donc aider Mickey à triompher des forces du Mal et la personnification de ces forces ne vous est pas inconnue, puisqu'il s'agit de Pat Hibulaire (ouais — encore lui)!

CAPCOM

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX NC

L'AVIS DE T. REX

La bestiole aux grandes oreilles est de retour! Et, comme dit le poète, elle n'est pas contente. C'est sur ce scénario béton que l'on nous a bâti encore un jeu de plates-formes (ce doit être au moins le millionième, cette semaine) qui a le mérite de présenter aussi peu d'intérêt que d'originalité. Au suivant!

T. Rex

L'AVIS DE PETER

Il est certain qu'en matière de plates-formes/action, Mickey's Chase n'a rien de révolutionnaire. Le fait de prendre des cailloux pour les lancer sur les adversaires n'est guère nouveau et on avait déjà vu ça dans les versions précédentes. Toutefois, pourquoi chercher le progrès technologique là où il n'y en a nul besoin? Cette cartouche est un bon petit jeu sympa, bien réalisé et assez facile. Il ne s'adresse qu'aux jeunes joueurs, mais il est sûr de leur plaire.

Peter

PRESENTATION	70%
Une succession d'images vous conte la petite histoire.	
GRAPHISMES	79%
Les graphismes sont clairs, mais relativement pauvres.	
ANIMATION	83%
L'animation est rapide et précise: juste ce qu'il faut.	
BANDE-SON	78%
Les mélodies sentent bon la guimauve et Dorothée.	
JOUABILITE	86%
La jouabilité est parfaite pour ce genre de jeu.	
DUREE DE VIE	79%
C'est un jeu facile.	
INTERET	**80%**
A mettre entre les mains des plus jeunes, et uniquement sur présentation d'un mot des parents!	

MICK & MACK AS THE GLOBAL GLADIATORS

SMS

Voici réunis pour de nouvelles aventures Mick et Mack, les deux gamins élevés à la sauce McDo (les pauvres...). Gladiateurs des temps modernes, ils vont se jeter dans l'aventure les yeux fermés et le pistolet au poing. Pas besoin de port d'arme pour ce dernier: une projection de moutarde ou de ketchup en guise de balles et l'affaire est dans le sac. Les bestioles, cornichons, tranches d'oignon et autres ingrédients qui grouillent dans les quatre mondes (soit douze niveaux) sont allergiques à ce liquide et explosent au moindre contact. McDo et sa nourriture fast-food sont omniprésents. Les petits "M", symbole de la société, représentent les nombreux bonus que les héros doivent récolter. Un minimum de ces bonus leur permet de passer au niveau suivant et, suprême récompense, si le nombre des bonus dépasse un certain niveau, ils auront droit au Stage Bonus.

SEGA

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	5
CONTINUE ?	NON
Nx de DIFF.	2
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX C

L'AVIS DE T. REX

Si manger dans un fast-food n'est pas, pour vous, une pénitence suffisante, je ne vais pas vous empêcher de jouer en plus à ce jeu, par ailleurs fort bien réalisé. L'action ne faiblit jamais (ça me rappelle l'agitation des cuisines d'un MacDo) et tirer sur des cornichons n'est pas désagréable. *T. Rex*

L'AVIS DE SPY

En l'espace de quelques semaines, Virgin et Sega auront mis sur le marché trois versions de ce superbe jeu de plates-formes. Sur Master System, le contrôle des personnages est un peu plus délicat. Au moindre contact avec l'ennemi, ils reculent de plusieurs pas et les sauts doivent se faire au millimètre près. Il faut donc un peu d'exercice avant de les maîtriser. Ceci dit, l'action ne faiblit jamais dans ce jeu et, bien qu'il n'y ait pas de Continue, on ne s'en lasse pas. *Spy*

PRESENTATION	75%
Le strict minimum pour une présentation pauvre comme Job.	
GRAPHISMES	73%
Certains monstres se confondent avec le décor.	
ANIMATION	90%
L'animation est absolument superbe, avec des sprites qui bougent dans tous les sens!	
BANDE-SON	86%
Une bande sonore qui swingue et des bruitages délirants.	
JOUABILITE	82%
Le contrôle des personnages est délicat, à croire qu'ils dérapent dans des flaques de ketchup.	
DUREE DE VIE	89%
Les mondes sont assez vastes pour que l'on veuille revenir et finir l'exploration.	
INTERET	**90%**
Un très bon jeu, à posséder absolument.	

COOL SPOT

MEGADRIVE

Quoi qu'il arrive, dans la vie, il faut toujours rester cool! Et ce n'est pas Cool Spot qui vous dira le contraire. Cette petite pastille rouge qui se cache derrière ses lunettes noires a fait du "cool" sa devise. Baskets de rappeur, démarche chaloupée et Yo-Yo dans la poche, Cool Spot et ses congénères, les Spots, mènent une vie tranquille, passant le plus clair de leur temps à trouver de nouvelles mimiques pour avoir l'air encore plus "cool" que les autres. Vie idyllique s'il en est. Malheureusement, cela n'a pas l'heur de plaire à Will Ketchem. Ce maudit coyote s'est mis en tête de capturer tous les Spots. "Dans la vie, il faut être cool, jusqu'au moment où il ne faut plus l'être." Ainsi parla Cool Spot, qui passa aussi sec à l'action. Projetant des bulles d'air sur ses adversaires et sautant dans tous les sens, Cool Spot met sans dessus-dessous un magasin de jouets pour sauver ses amis.

VIRGIN GAMES

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	3
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	2
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE SPY

On ne va pas tourner autour du Spot: Cool Spot est le plus beau, le plus grand. Il est tout simplement l'un des plus performants jeux de plates-formes sur Megadrive. Les gesticulations de cette petite pastille m'ont littéralement fait hurler de rire. Tout comme Flashback, Cool Spot justifie largement l'achat d'une Megadrive. *Spy*

L'AVIS DE MARC

Côté scrolling, Cool Spot n'a rien à envier à Sonic II. Techniquement, ce jeu est un exemple du genre. Je ne ferai qu'un seul — petit — reproche et il concerne le maniement du personnage: il n'est pas évident de tirer dans la direction voulue en restant immobile. Mais ce n'est qu'un infime détail et, dans l'ensemble, j'ai été emballé par ce jeu. Les musiques sont tout aussi cool. Cool Spot est l'exemple parfait du jeu de plates-formes réussi. A acheter d'urgence! *Marc*

PRESENTATION	75%
Un écran humoristique détaille les bonus et les options du jeu.	
GRAPHISMES	90%
Plusieurs types de décors magnifiques, des graphismes colorés et fantaisistes.	
ANIMATION	90%
Le scrolling multidirectionnel différentiel est parfaitement fluide.	
BANDE-SON	94%
La bande musicale est on ne peut mieux assortie au look du personnage.	
JOUABILITE	80%
Aucun problème pour manier Cool Spot, mais il n'est pas facile de tirer sans bouger.	
DUREE DE VIE	80%
Deux niveaux de difficulté, pour satisfaire même ceux qui trouvent le jeu trop facile.	
INTERET	**92%**
Cool Spot est LE jeu de plates-formes par excellence.	

B.O.B.

SUPER NINTENDO

B.O.B. est un robot du début du XXIIIe siècle. Mais, XXIIIe siècle ou pas, la galanterie et l'amour sont des valeurs qui n'ont pas complètement disparu. Et même les robots peuvent les perpétuer! La preuve, B.O.B., notre robot très rigolo, doit se rendre à un rendez-vous galant. Il se prépare: un peu d'huile par-ci, un peu d'huile par-là et le tour est joué, le voilà parfumé. Maintenant, il faut emprunter la soucoupe paternelle et vous savez tous à quel point papa y tient et à quel point vous en avez besoin pour jouer les robots servants. Et ce qui devait arriver arriva. Alors que B.O.B. se hâte pour rejoindre sa dulcinée, il emboutit un énorme astéroïde avec la décapotable spatiale de son père. Tant bien que mal, il se pose en catastrophe.
A vous de lui frayer un chemin parmi la quarantaine d'extraterrestres qui peuplent la planète, à l'aide des diverses armes que vous y trouverez.

ELECTRONIC ARTS

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	3
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX E

L'AVIS DE MAX

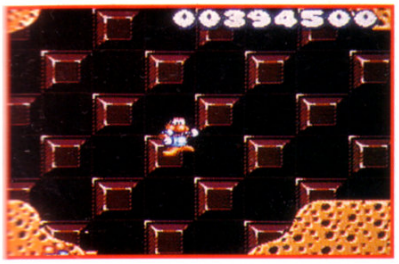
B.O.B. est un bon jeu de plates-formes. Ses atouts: un terrain de manœuvre impressionnant et une grande richesse dans les animations et les armes mises à votre disposition. En revanche, certains mouvements ne sont pas assez précis, ce qui pose réellement un problème, compte-tenu de la difficulté du jeu. *Max*

L'AVIS DE SAM

B.O.B. n'est pas un jeu qui excelle techniquement, car les capacités de la Super Nintendo n'ont pas été exploitées. Et pourtant, ce jeu est excellent. On s'y amuse comme un petit fou! Vous devez diriger le robot sur plus de quarante-cinq niveaux, en évitant les bestioles qui les peuplent. N'hésitez pas à jouer avec les diverses armes. Le jeu est difficile, mais il existe un système de mots de passe. Faites-moi confiance et foncez l'acheter, ce jeu ne vous décevra pas. *Sam*

PRESENTATION	82%
L'intro, très sympa, vous permet d'admirer votre héros.	
GRAPHISMES	80%
Les graphismes sont soignés et fins, mais manquent un peu de couleurs.	
ANIMATION	94%
Rien à redire, les animations sont parfaitement fluides, et drôles de surcroît.	
BANDE-SON	80%
De belles musiques rythmées et des bruitages à la hauteur.	
JOUABILITE	81%
Le jeu répond correctement, mais certains passages, pleins de monstres, sont trop durs.	
DUREE DE VIE	90%
Une difficulté dans les limites du raisonnable et un grand espace de manœuvre.	
INTERET	**90%**
Un très bon jeu de plates-formes, parfois difficile, mais toujours très prenant.	

SUPER JAMES POND



SUPER NES

Si vous lisez régulièrement Consoles+, vous connaissez déjà James Pond, alias Robocod, le hareng cybernétique au tronc extensible. La version Super NES qui nous arrive est, en ce qui concerne le scénario et les niveaux, la même que sur Megadrive. James Pond doit trouver sur chaque niveau un certain nombre de pingouins. C'est sur cette trame bizarre que s'élabore l'un des meilleurs jeux qui soient, aussi bien sur Megadrive que, dorénavant, sur SNES. Notre héros peut marcher, courir, il est élastique, ce qui lui permet de s'accrocher de ses petits doigts musclés de poisson aux plus petites aspérités, saute sur les étranges bestioles qui peuplent les innombrables niveaux, se met en boule pour les détruire plus efficacement. Quand vous aurez traversé la fabrique de jouets, le magasin de sport, la confiserie, le garage, vous aurez à peine commencé le jeu.

L'AVIS DE GI GEE

Attention, jeu génial! La version Megadrive était superbe, la version SNES ne l'est pas moins. Si du point de vue graphisme, vous ne trouverez que peu de différences, le rythme du jeu a été accéléré. Vous allez rapidement vous rendre compte que ce jeu est immense, d'une difficulté parfaitement dosée et que les passages et niveaux secrets pullulent. A la quinzième partie, vous en trouverez encore! A tout point de vue excellent, ce jeu est l'un des meilleurs sur SNES. *GI Gee*

OCEAN

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	3
CONTINUE ?	5
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX F

L'AVIS DE SPY

C'est un jeu de plates-formes hallucinant, délirant, passionnant, et si jouable qu'il se situe parmi les meilleurs. La version SNES affiche une qualité graphique beaucoup plus séduisante que sur MD et, surtout, tout va beaucoup plus vite, mais la difficulté est très bien dosée. Un jeu indispensable pour tous. *Spy*

PRESENTATION	91%
La séquence d'intro vous met tout de suite dans l'ambiance du jeu.	
GRAPHISMES	91%
Les graphismes sont colorés, mignons, beaux, variés, originaux, etc.	
ANIMATION	88%
Le scrolling et l'animation des sprites sont réussis.	
BANDE-SON	91%
Des thèmes musicaux pleins d'entrain et des bruitages excellents.	
JOUABILITE	91%
Les commandes répondent instantanément et c'est un véritable plaisir.	
DUREE DE VIE	90%
Le nombre de niveaux, de passages secrets et de bonus est impressionnant.	
INTERET	**91%**
Ce jeu est un petit bijou et on ne peut que l'adorer!	

X-MEN

MEGADRIVE

Le Prof X a, comme chaque jour, préparé la salle d'entraînement pour vous et, après avoir déjeuné d'un bol de céréales, vous vous lancez dans le premier niveau, une forêt holographique peuplée d'hommes sauvages qui vous balancent des sagaies, de dragons qui crachent le feu, etc. Vous aurez reconnu la jungle de Kaa-Zar, dans laquelle vous avez vaincu Sauron. Deux "méchants" vous y attendent: l'invincible Fléau et une lanceuse de boules de feu volante. C'est à la fin de ce niveau qu'un événement étrange se produit: au lieu de vous féliciter de votre victoire, le Prof X vous projette directement dans un monde du futur, puis dans un autre, mélange de pierres friables et de verdure. Mais est-ce bien le Prof X qui tient les commandes? Ou Magneto, l'ennemi de toujours des X-Men, qui tente de les éliminer définitivement? Le seul moyen de le savoir est de terminer définitivement le jeu.

L'AVIS DE GI GEE

Original et agréable, le jeu souffre pourtant de quelques défauts. Premièrement, le contrôle n'est pas parfait. Quand vous venez de sauter il faut appuyer juste au bon moment pour parvenir à frapper. Plus ennuyeux, il n'y a pas de sauvegarde ni de code permettant de reprendre le jeu là où on l'a laissé. Enfin, l'option deux joueurs laisse franchement à désirer et semble avoir été rajoutée après coup. Pour aimer ce jeu, il faut soit être très patient, soit adorer les X-Men. *GI Gee*

SEGA

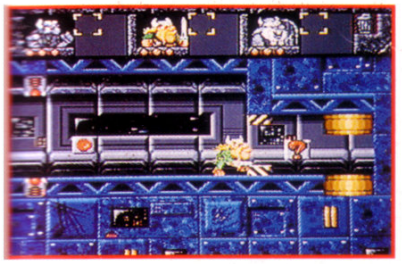
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	4
CONTINUE ?	NON
Nx de DIFF.	3
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE SPY

J'ai passé un excellent moment avec ces guerriers acrobates. Ils disposent de leurs propres caractéristiques, ce qui rend l'action très variée. La principale originalité est de pouvoir changer de personnage en cours de jeu. Le niveau de difficulté est assez élevé, notamment du fait de l'absence de codes. *Spy*

PRESENTATION	76%
Un court passage dans le labo de Prof X permet de prendre le jeu en main.	
GRAPHISMES	83%
Dans l'ensemble, les graphismes sont très réussis.	
ANIMATION	82%
Les héros évoluent avec beaucoup de grâce et de souplesse.	
BANDE-SON	74%
Terne et répétitive au début, la musique s'améliore ensuite.	
JOUABILITE	70%
Des ralentissements gênants lorsque beaucoup de sprites sont animés.	
DUREE DE VIE	76%
Les niveaux sont longs et, en plus, il n'y a pas de code.	
INTERET	**78%**
Ce n'est pas un jeu indispensable, mais l'ambiance de la BD est bien rendue.	

THE LOST VIKINGS



SUPER NINTENDO

Erik, Olaf et Balrog sont trois petits Vikings. Comme tout bon Viking qui se respecte, ils passent leur temps à vadrouiller de village en village, d'île en île. Là, ils pillent avec entrain, afin de récupérer des vivres pour nourrir leur famille. Pendant ce temps, femmes et enfants attendent à la maison le retour du chef de famille, les bras chargés de victuailles et de cadeaux. Par une de ces rares soirées où les familles se trouvent réunies au grand complet, un événement étrange survient. Le genre d'incident qui n'arrive, en principe, que dans les films du genre "Rencontres du troisième type". Nos trois héros se réveillent dans un immense vaisseau spatial, capturés par des extraterrestres qui cherchent à remplir leur zoo municipal. Mais nos trois Vikings ne sont pas près de se laisser faire et ils vont faire appel à toute leur ingéniosité pour se sortir de ce mauvais pas.

L'AVIS DE SAM

The Lost Vikings fait partie de ces trop rares jeux qui mettent à profit un juste équilibre entre l'action et la réflexion. Très vite, on est séduit par la variété des décors, colorés et soignés, par les musiques, très entraînantes, voire obnubilantes, et les bruitages, réalistes à souhait. L'animation des personnages est très drôle. La difficulté est très bien dosée et a l'avantage d'être progressive. Ce jeu allie humour, action et réflexion et c'est un vrai hit! *Sam*

INTERPLAY

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX D

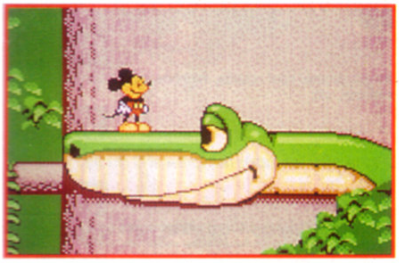
L'AVIS D'HOMER

J'adore ce jeu! C'est un excellent mélange de plates-formes et de réflexion et le fait de diriger trois personnages à la fois le rend vraiment passionnant. Si vous en avez assez de rebondir bêtement de plate-forme en plate-forme comme le premier hérisson venu et qu'un peu de calme vous tente, essayez donc The Lost Vikings.

PRESENTATION	89%
Une notice claire, une intro sympa, plusieurs démos du jeu.	
GRAPHISMES	85%
Simples et travaillés, les graphismes de ce jeu sont très réussis.	
ANIMATION	90%
Pour ce genre de jeu, l'animation doit être quasiment parfaite et c'est le cas.	
BANDE-SON	88%
Les bruitages et les thèmes musicaux sont très agréables.	
JOUABILITE	92%
Aucun problème de ce côté: le contrôle au joypad est parfait.	
DUREE DE VIE	90%
Une difficulté croissante et parfaitement dosée.	
INTERET	**90%**
Un grand jeu de plates-formes, intelligent et original.	

MICKEY MOUSE: LAND OF ILLUSION

GAME GEAR



Mickey Mouse fut l'un des premiers jeux de la Game Gear. Déjà à l'époque, il fut beaucoup apprécié des joueurs, d'une part pour l'environnement magique propre aux œuvres de Disney et, d'autre part, sa célébrissime animation (que l'on retrouve dans toutes les versions, que ce soit sur Megadrive ou Game Boy): on détaille parfaitement bien les pas de Mickey, son "moulinet de bras" quand il se penche trop près d'un rebord, son freinage quand il a couru, etc. Tous ces ingrédients sont réunis dans ce deuxième épisode, accompagnés toutefois d'un scénario qui n'est pas des plus originaux. Mais ce n'est pas surprenant: à chaque version de Mickey, on a droit à une histoire légère! Soit Minnie s'est faite enlever par Pat Hibulaire (quelle gourde!), soit Mickey s'est fait siffler le cadeau qu'il comptait offrir à sa bien-aimée, soit encore, il se réveille tout d'un coup dans un monde inconnu.

SEGA

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	3
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX C

L'AVIS DE T. REX

Moi, les aventures de la bestiole aux grandes oreilles me laissent froid, surtout lorsque ces aventures sont basées sur un scénario aussi mince. Ce jeu est une succession de plates-formes, suivie par une succession de plates-formes... avec des musiques banales et des décors jolis mais répétitifs. *T. Rex*

L'AVIS DE PETER

Ma première réaction face à ma console fut celle d'un joueur affamé de soft "hard" qui se retrouve devant une daube du genre "Hudson Hawk", c'est-à-dire un jeu assez joli, dont l'animation est assez rapide et détaillée, mais dont l'action est limitée. Quelle erreur! Pour bien apprécier ce jeu, il faut bien lire les textes qui défilent lors des séquences de transition. En fin de compte, Land of Illusion est un petit jeu de plates-formes très chouette. *Peter*

PRESENTATION	78%
Quelques images assez jolies, sans plus.	
GRAPHISMES	83%
Des décors très jolis et colorés, mais répétitifs.	
ANIMATION	82%
Mickey est toujours aussi bien animé.	
BANDE-SON	75%
Des musiques banales, mais réussies. Les bruitages ne sont ni meilleurs, ni pires.	
JOUABILITE	94%
Le contrôle du personnage est très aisé.	
DUREE DE VIE	69%
Pas mal d'épreuves, mais tout cela reste assez facile.	
INTERET	**86%**
Un jeu sympa et bien réalisé, mais sans beaucoup d'originalité.	

GARGOYLE'S QUEST 2: THE DEMON DARKNESS

NES

Il y a bien longtemps de cela, alors que l'humanité n'en était encore qu'au stade de la nano-cellule, vivaient dans des contrées reculées de bien étranges créatures. Ces contrées étaient connues sous le nom de "royaume des goules" et les créatures qui les peuplaient n'étaient autres que des gargouilles. C'est une de ces gargouilles que vous allez incarner. Son nom: Firebrand. Son but: devenir un puissant guerrier que tous craindraient. Eh bien! diabolique comparse, vous allez pouvoir vous affirmer et plutôt deux fois qu'une! En effet, votre roi vient de vous apprendre que des villages voisins sont sous l'emprise d'une sombre magie. Votre sang n'a donc fait qu'un tour et vous voilà sillonnant les vertes étendues de votre riche royaume à la recherche de villages et d'informations susceptibles de vous faire progresser dans votre quête, jusqu'au moment où vous aurez à combattre la source du Mal.

CAPCOM

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	3
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE SAM

Ce soft se révèle bien sympathique et mérite tous les égards. La partie aventure a été considérablement rallongée et l'arcade est toujours aussi prenante. Il y a quelques clignotements à l'affichage, mais cela ne nuit en rien à la qualité du jeu et je me dois de conseiller ce jeu à tous, grands ou petits. *Sam*

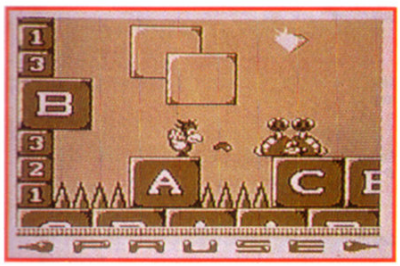
L'AVIS DE BANANA SAN

On aurait pu se demander si la suite d'un tel jeu sur NES n'allait pas déflorer toute la magie du premier volet sur Game Boy. On joue, on s'interroge et on constate en définitive que c'est avec un grand plaisir que l'on se replonge dans ce jeu. Les décors sont agréables, la complexité des phases d'arcade est à la hauteur de nos espérances et l'originalité du concept vaut, à elle seule, le détour. Bref, je vous conseille de sauter sur l'occasion, car c'est un très bon jeu. *Banana San*

PRESENTATION	51%
Juste un écran titre et quelques lignes de présentation.	
GRAPHISMES	85%
Les décors manquent un peu de couleurs, mais ils sont fins et très détaillés.	
ANIMATION	83%
L'animation est bien fluide, mais l'affichage souffre de clignotements.	
BANDE-SON	85%
La bande son n'est, en fin de compte, pas si mauvaise que ça.	
JOUABILITE	80%
Un long temps d'adaptation est nécessaire pour manier parfaitement le personnage.	
DUREE DE VIE	92%
La difficulté est progressive et les défis sont constants.	
INTERET	**92%**
Un très bon jeu, qui donnera du file à retordre même aux plus habiles.	

ALFRED'S CHICKEN

GAME BOY



Les abominables Meka-Chickens ont kidnappé Billy Egg et ses frères pour se livrer à de terribles expériences génétiques. Alfred le poulet doit les sauver avant que les Meka-Chickens ne parviennent à dominer le monde. Pour y parvenir, il doit parcourir chaque tableau et libérer d'un coup de bec les ballons qui s'y trouvent. Pour accéder aux différents ballons, Alfred devra sauter de bloc en bloc, rebondir sur des ressorts, utiliser des transporteurs, etc. Pour compliquer le tout, chaque niveau se compose en fait de plusieurs tableaux, auxquels on accède par des portes souvent difficiles à trouver.
Ainsi, il faut parfois appuyer sur un bouton pour provoquer l'apparition de nouveaux blocs qui permettront de s'élever jusqu'à la porte désirée. Alfred pourra aussi ramasser des diamants pour gagner une vie. De nombreux dangers émaillent l'entreprise de notre tendre poulet.

MINDSCAPE

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	5
CONTINUE ?	NON
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX C

L'AVIS DE SPIRIT

Alfred Chicken est peut-être le premier jeu sur Game Boy qui puisse soutenir la comparaison avec Mario. D'emblée, l'humour marque le pas. L'action est d'une grande variété. Il ne suffit pas de détruire les adversaires, il faut aussi explorer les niveaux et découvrir les salles secrètes et les bonus. Bref, c'est un grand jeu. *Spirit*

L'AVIS DE JIMMY H.

Décidément, le Game Boy m'étonnera toujours. On y découvre de temps en temps des jeux que pourraient envier des consoles plus performantes. Alfred Chicken est de ceux-là. Le personnage est attachant: ce n'est pas tous les jours que l'on incarne un poulet fraîchement sorti de l'œuf (NDLR: Cela s'appelle un poussin). Le jeu est très plaisant, avec des graphismes bien réalisés et des animations variées. Ce jeu est fait pour les amateurs de plates-formes. *Jimmy H.*

PRESENTATION	65%
L'intro montre certaines phases du jeu, mais il n'y a pas d'options.	
GRAPHISMES	89%
Le décor et les éléments animés sont tous très finement dessinés.	
ANIMATION	95%
Un scrolling multi-directionnel parfait et des animations amusantes.	
BANDE-SON	82%
La musique est correcte, bien qu'un peu lassante avec le temps.	
JOUABILITE	94%
Il suffit d'un peu d'habitude. Le personnage se manie très bien.	
DUREE DE VIE	91%
Les 11 niveaux vous donneront pas mal de fil à retordre.	
INTERET	**91%**
Un grand jeu, qui soutient la comparaison avec Mario.	

ASTERIX

SUPER NINTENDO

La nouvelle vient de tomber sur les téléscripteurs en marbre du monde entier et de la Gaule en particulier: Obélix a été enlevé! On se demande encore comment les Romains ont pu réaliser un tel exploit, mais cela n'empêche pas Astérix de faire illico son baluchon et de foncer à la rescousse de son gros copain. Notre héros moustachu devra traverser de nombreux pays peuplés de barbares — Gaule, Helvétie, Grèce, Rome, Egypte, autant de lieux à visiter — et affronter les troupes de César. Bien entendu, on retrouve tous les ingrédients de la série. Astérix distribue marrons et châtaignes à tour de bras et envoie Romain après Romain en orbite géostationnaire. En chemin, il trouvera des marmites de potion magique qui lui permettront de devenir invincible pendant quelques secondes et de piquer des sprints à faire pâlir Sonic! Le reste du temps, Astérix se contente de bondir et de cogner sur ses adversaires.

INFOGRAMES

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	4
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	3
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS D'HOMER

Cette nouvelle adaptation de l'univers d'Astérix manque cruellement d'originalité. Vous devez vous contenter du seul Astérix, armé de ses petits poings musclés. Cette cartouche est tout de même assez réussie, même si elle n'apporte rien de nouveau et si le jeu est très classique, il est aussi bourré d'humour.

Homer

L'AVIS DE BANANA SAN

J'attendais beaucoup de cette version d'Astérix sur Super Nintendo. Et autant vous prévenir tout de suite, j'ai bien vite déchanté. Certes, les graphismes et les couleurs sont bien adaptés aux différentes situations, la durée de vie est raisonnable et le tout est bien dans l'ambiance de la bande dessinée. Mais, en revanche, qu'est ce qu'on s'ennuie! On avance, on tape, on saute, on avance, on tape... Tout ça sans même un petit boss de fin de niveau!

Banana San

PRESENTATION	73%
Une brève séquence d'intro qui montre l'enlèvement d'Obélix.	
GRAPHISMES	83%
Les décors manquent quelque peu de relief et d'originalité.	
ANIMATION	85%
Aucun problème particulier de ce côté, c'est fluide et drôle.	
BANDE-SON	67%
Les bruitages sont classiques mais la musique devient agaçante.	
JOUABILITE	82%
Le personnage se manie assez bien.	
DUREE DE VIE	80%
Des niveaux vastes et trois degrés de difficulté.	
INTERET	**83%**
Un jeu trop classique, même s'il est réussi. A réserver aux fans d'Astérix.	

BUBSY IN CLAWS ENCOUNTERS OF THE FURRED KIND

SUPER NES

Bubsy, un chat sauvage, coulait des heures tranquilles jusqu'au jour où... Les habitants de la planète Rayon étaient désespérés. Leur principale source d'énergie, la laine, venait de se tarir. Cette pénurie compromettait fortement la vie des générations futures. Après avoir tourné et retourné le problème dans tous les sens, il leur a fallu se rendre à l'évidence: seule la Terre dispose de réserves de laine assez conséquentes pour leur permettre de voir revenir les beaux jours! Une expédition fut donc mise sur pied pour voler ce bien précieux. Leur larcin accompli, ils sont repartis sans vergogne vers leur planète. Mais Bubsy, chat sauvage terrien, ne l'entend pas de cette oreille et s'en va récupérer toutes les pelotes de laine dérobées. Profondément pacifique, Bubsy ne se sert d'aucune arme. Ses longues pattes et sa colère légitime lui suffisent amplement à venir à bout de ses adversaires.

ACCOLADE

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	9
CONTINUE ?	VARIABLE
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE MAX

Bubsy, OUI! Le plus étonnant, pour ne pas dire détonnant, dans cette cartouche, c'est la fluidité du jeu et son ton plaisant. Impossible de décrocher une minute, une fois qu'on est lancé dans l'aventure. Et chapeau pour la complexité et l'originalité de ce monde à explorer. La durée de vie de cette cartouche est assurée.

Max

L'AVIS DE SPY

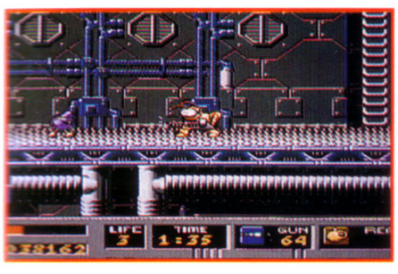
C'est du grand art! Ce qui est admirable, c'est sa vitesse "super-Sonic" et ses acrobaties aériennes renversantes. Aucune saccade, l'animation glisse comme Katarina Vitt sur la glace! L'humour fait partie intégrante du décor et l'on s'amuse à noter tous les clins d'œil à l'adresse du maître du dessin animé délirant: Tex Avery. Chaque niveau propose de multiples chemins possibles pour arriver au bout, ce qui donne à la partie une durée de vie proche de l'infini.

Spy

PRESENTATION	93%
Le manuel en bande dessinée, le premier niveau en démo, c'est grandiose!	
GRAPHISMES	91%
Très colorés, les décors sont dans un style dessin animé.	
ANIMATION	94%
Beaucoup de détails très drôles dans l'animation du personnage.	
BANDE-SON	91%
Chaque thème musical est un morceau d'anthologie!	
JOUABILITE	90%
La prise en main est immédiate.	
DUREE DE VIE	90%
Plusieurs chemins possibles, un jeu qui n'est pas trivial, une bonne durée de vie!	
INTERET	**95%**
Comment, vous ne l'avez pas encore acheté?	

B.O.B.

MEGADRIVE



Le scénario n'a pas évolué entre la version Super Nintendo et la version Megadrive. Mêmes niveaux, mêmes ennemis et, surtout, même plaisir de jouer. B.O.B. le robot va se lancer dans une cinquantaine de niveaux de type action/plates-formes. Outre la gestion des mouvements de votre héros — il court, s'accroupit, s'accroche aux éléments du décor — il vous faudra aussi et surtout choisir parmi de nombreuses armes, treize en tout, chacune correspondant à un type d'ennemis très précis. Le héros est animé de façon assez cocasse et ses gesticulations sont souvent à hurler de rire. Quant aux décors, même s'ils ne sont pas inoubliables, ils sont tout de même assez variés. Au premier abord, B.O.B. semble très, voire trop classique. Mais, très rapidement, il s'en dégage une atmosphère originale. Finalement, le jeu en vaut la chandelle, même à long terme, compte tenu de sa difficulté.

ELECTRONIC ARTS

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE SAM

B.O.B. est vraiment un jeu original. J'ai craqué sur les différentes animations, vraiment très drôles, de ce héros-robot. Les graphismes sont assez sombres, mais bien adaptés à le Megadrive. La durée de vie de ce jeu est assez longue, compte-tenu de sa difficulté. Il y a heureusement un système de mots de passe.

Sam

L'AVIS DE SPY

B.O.B. est un jeu de plates-formes original et amusant. D'abord, le personnage est assez cocasse. La gestion des armes et des bonus est particulièrement bien intégrée au jeu. Autre point positif de B.O.B.: sa non-linéarité. Il n'y a qu'une sortie, mais toujours plusieurs chemins pour y arriver. Mais attention, car certaines actions manquent de précision: il faut vraiment se placer au pixel près et c'est assez énervant à la longue. Pour le reste, c'est un bon jeu.

Spy

PRESENTATION	78%
Une scène animée en guise d'intro.	
GRAPHISMES	79%
Les décors ne sont pas inoubliables, mais les sprites sont soignés.	
ANIMATION	88%
Le héros bouge vraiment dans tous les sens.	
BANDE-SON	86%
Les musiques sont variées et les bruitages collent bien à l'ambiance.	
JOUABILITE	79%
Le maniement du personnage et l'utilisation des armes ne posent aucun problème.	
DUREE DE VIE	87%
Il y a plusieurs façons de terminer un niveau, ce qui est un gage de bonne durée de vie.	
INTERET	**89%**
B.O.B. est un jeu de plates-formes qui tire son originalité des nombreux bonus et armes.	

CETTE OFFRE EST DISPONIBLE DANS LES MAGASINS LECLERC, DONT VOUS TROUVEREZ LA LISTE SUR LE

3614 E. LECLERC

ULTIMATE SOCCER

CONSOLES

PREVIEW

Game Gear:
Le nombre d'options semble bien raisonnable. En plus de pouvoir jouer à deux grâce au câble"gear to gear", vous bénéficiez d'un tournoi mondial et de "l'ultimate cup" .Avec l'option pénalty, affrontez l'équipe concurrente en face des buts. La réalisation technique globale semble assez réussie... Mais on regrette que les sprites soient si petits, mais bon, nous sommes sur Game Gear.

Mega Drive:
Dirigez les différentes équipes internationales existantes, ainsi que leurs véritables joueurs.Les options, semblent complètes et la possibilité de jouer à quatre, grâce au "quadrupleur" de Sega, offre des perspectives affriolantes.La vision du jeu utilise un pseudo Mode 7 qui n'est pas du meilleur effet sur Méga Drive mais la maniabilité rehausse le tout.

Game Gear **185F00** Mega Drive **274F50**

Une simulation de football très réaliste, sur Game Gear. La première qui se joue de 2 à 8 joueurs avec vue plongeante du terrain pour créer de vraies actions collectives, sur Mega Drive.

JUNGLE STRIKE

Retrouvez la suite de Desert Strike et l'ambiance angoissante du combat en hélicoptère en pleine jungle.

274F50 Mega Drive

CONSOLES

PRESENTATION 70%
Pourquoi est-elle si laide (j'exagère !) dans un jeu par ailleurs excellent ?

GRAPHISMES 85%
Clairs, détaillés, colorés, c'est beau, tout simplement Bravo !

ANIMATION 82%
Un scrolling sur un plan et quelques sprites, cela n'a rien d'exceptionnel. Mais c'est tellement bien fait !

BANDE-SON 88%
Ce sont surtout les bruitages qui donnent au jeu sa vraie dimension !

JOUABILITE 76%
Si l'hélicoptère répond au doigt et à l'oeil, il n'en ai pas pour autant facile à manier.

DUREE DE VIE 91%
De très longues semaines vous seront nécessaires pour finir ce jeu.

INTERET 91%
Les programmeurs d'Electronic Arts nous ont offert avec Jungle Strike un des meilleurs jeux sur Megadrive.

Game Gear + jeu Sonic SEGA

La couleur c'est plus fort que toi !

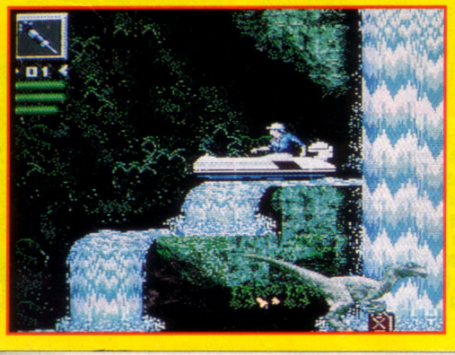
Un écran couleur rétroéclairé, des graphismes et un son extraordinaires et le jeu Sonic rendent la portable SEGA vraiment indispensable !

616F55

JURASSIC PARK

Aidez le Dc Grant à ressortir du parc zoologique peuplé de dangereux dinosaures.

274F50
Mega Drive

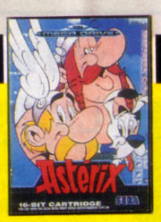


CONSOLES

PREVIEW

Une nouvelle fois, vous allez incarner le docteur Grant, qui s'aperçoit avec horreur que quelque chose ne tourne pas rond dans le Jurassic Park.
La version Mega Drive est un jeu de plateau/action à la Flashback dans lequel vous sautez de branche en branche, d'arbre en rocher, le tout dans un décor de jungle touffue.
Toutefois, il ne s'agit pas simplement de courir, de sauter ou de grimper à une corde, il faut également réfléchir pour manipuler de façon judicieuse les éléments du décor.
De plus, vous allez pouvoir incarner l'un des dinosaures les plus féroces, un raptor, qui tente d'échapper aux gardiens du parc pour retrouver sa liberté.

ASTERIX



274F50
Mega Drive

Astérix et Obélix se rendent à Rome pour libérer les deux captifs Idéfix et Panoramix.

CONSOLES

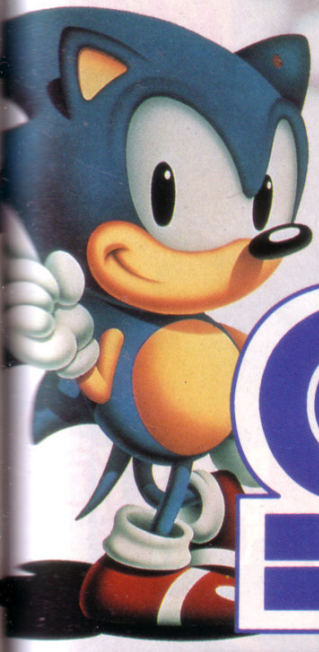
PREVIEW

Les aventures de notre petit gaulois sont à présent légendaires, et les différentes adaptations dont ses aventures ont fait l'objet sur diverses bécanes ne font que renforcer cette conviction.
La version Mega Drive s'apparente à un jeu de plates-formes où vous allez pouvoir diriger soit Astérix, soit Obélix dans une de leurs balades les plus animées.
En effet, le principe est un peu le même que celui développé sur la version Master System.
Vous avancez, tapez du romain et recupérez des potions permettant de créer des plates-formes ou de faire exploser les ennemis, le tout sur une musique entraînante et des bruitages forts sympathiques.

Mega Drive 1
+ jeu Sonic
+ 2 manettes
SEGA

Conçue pour vous apporter le meilleur du jeu vidéo, la Megadrive possède 2 microprocesseurs pour une vitesse d'animation inégalée. Ses graphismes d'excellente définition, son son stéréo, une dizaine d'effets spéciaux hyper impressionnants (zoom, distorsion, rotation...) vous transportent dans un univers sans limites. Avec Sonic, vous entrez dans le jeu d'action le plus rapide sur console 16 bits. Contient un adaptateur secteur, une prise péritel et 2 manettes.

660F25



SEGA

STREET OF RAGE 2

185F00
Game Gear

Combattez les gangsters et rétablissez l'ordre dans la ville.

CONSOLES

PREVIEW

Sorti tout droit de chez sa grande soeur la Mega Drive, Street of Rage se révèle être un Beat-them-all fort sympathique. Vous arpentez les rues d'une cité remplie de loubards peu amènes qui ne poursuivent qu'un seul but : vous aplatir la bouille sur le pavé. En ce qui vous concerne, vous allez devoir terminer les cinq niveaux proposés pour mettre fin aux activités illicites de l'affreux du coin. Pour mener à bien cette mission, vous aurez le choix entre deux combattants, formés dès leur plus jeune âge aux techniques des arts martiaux et qui n'ont rien à envier à Bruce Lee ! De plus, de nombreux bonus vous sont proposés et les armes de vos ennemis peuvent être récupérées et retournées contre leur propriétaire. Un classique qui plaira aux fanas du genre mais qui risque de laisser froids les plus blasés d'entre vous.

E.LECLERC

41F50

Sacoche Game Gear

Une sacoche pratique et résistante spécialement conçue pour transporter et protéger la Game Gear et ses cartouches en toute occasion, en bandoulière, à la main ou passée à la ceinture.

185F00

Pack de batterie Game Gear

Un accumulateur rechargeable (autonomie 2 h 30) avec poignée intégrée et adaptateur secteur pour ne jamais manquer d'énergie aux commandes de votre Game Gear.

99F00

Manette de jeu pour Mega Drive

La manette de jeu avec effets spéciaux dont rêvent les meilleurs joueurs sur Mega Drive : un super turbo à 24 coups par seconde utilisable sur tous les boutons, un auto-turbo pour garder les mains libres, un turbo automatique et un ralenti pour aborder les phases de jeu les plus difficiles. Très maniable grâce à sa forme plate, elle met toutes les chances de votre côté.

47F50

Adaptateur secteur Game Gear

L'accessoire SEGA indispensable pour brancher sa Game Gear sur le secteur.

Malette de rangement pour Game Boy

38F25

Trés pratique pour ranger à l'abri des chocs votre Game Boy, ses petits accessoires (écouteurs stéréo, câble de raccordement) et 5 jeux

99F00

Pack de batterie pour Game Boy

10 heures de jeu sur votre Game Boy grâce à cet accumulateur rechargeable. Fourni avec adaptateur secteur

99F00

Manette de jeu pour SUPER NINTENDO

La plus perfectionnée des manettes de jeu pour votre console Super Nintendo avec effets spéciaux : super turbo (20 coups/s) utilisable sur tous les boutons, auto-turbo pour garder les mains libres, turbo automatique et ralenti.

VENDUE AVEC 1 JEU

340F00

Console de jeu Nintendo

Le kit complet du champion des jeux vidéo : la console Nintendo, 2 manettes de jeu pour organiser des compétitions et 1 logiciel. Définition graphique (256 x 240 points), 52 couleurs affichables, 3 voies 4 octaves, prise RVB audio pour connexion sur le téléviseur par fiche péritel (fournie), mémoire vive : 2 KO, mémoire écran : 32 KO. Transformateur de basse tension (9 V fourni).

Console de jeu SUPER NINTENDO

La 16 bits Super Nintendo, une petite merveille de la technologie : 5 coprocesseurs spécialisés pour les effets graphiques, zoom, rotation, distorsion et accélération d'écran, excellente définition (512 x 448 points), 256 couleurs, 8 voies stéréo, prise RVB audio pour connexion sur le téléviseur par fiche péritel (fournie). Vendue avec 1 manette de jeu et 1 transformateur basse tension (9 V).

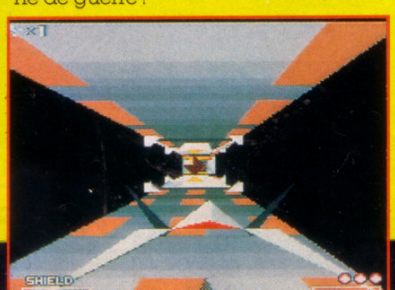
669F30

Nintendo®

STARWING

351F90 Super Nintendo

Cette simulation de vol fait appel au nouveau procédé technique révolutionnaire du Super FX. Incarnez Fox Mc Cloud aux commandes de sa terrible machine de guerre !



CONSOLES

PRESENTATION	92%

La séquence de prologue, la musique, les écrans introduisant et concluant les niveaux servent admirablement le scénario.

GRAPHISMES	95%

Superbe mise en couleur dans toutes les parties du jeu. Le design des vaisseaux naviguant dans Starfox est étonnant.

ANIMATION	96%

L'animation des objets en 3D est d'une fluidité extraordinaire.

BANDE-SON	91%

Faites passer le son de votre console par votre chaîne hi-fi et vous serez transporté par les excellentes orchestrations.

JOUABILITE	93%

Il est dur de lâcher le paddle tant sa jouabilité est enthousiasmante.

DUREE DE VIE	91%

Une semaine au niveau de difficulté le plus facile, des mois pour en faire le tour.

INTERET 96%

Que d'éloges ! Mais pouvait-il en être autrement ? Nintendo marque un nouveau point et ouvre la voie, avec son Super FX, à des jeux d'une toute autre dimension...

NIGEL MANSELL

351F90 Super Nintendo

L'enfer de la compétition de la F1 est enrichie des conseils du grand champion Nigel Mansell. Trouvez vos marques sur les grilles des 16 grands prix.

CONSOLES

PRESENTATION	72%

Pas de quoi se pâmer devant le téléviseur.

GRAPHISMES	86%

Très bien, mais la course sous la pluie n'est pas très réaliste.

ANIMATION	89%

D'excellente facture, les animations donnent une bonne sensation de vitesse.

BANDE-SON	89%

Le véritable son du V10 Renault numérisé sur votre console. Classe !

JOUABILITE	87%

Irréprochable. Si vous arrivez dernier, c'est que vous n'êtes pas assez rapide.

DUREE DE VIE	83%

Longtemps si vous ne passez pas en Indy après votre premier titre.

INTERET 87%

Conduire la meilleure F1 ayant jamais existé, c'est pas intéressant, ça ?

261F00
Console Nintendo

Super Nintendo 393F00

CONSOLES

PREVIEW

CONSOLE NINTENDO:
Un savant vient de ressusciter certains de ces étranges dinos en vue d'ouvrir un parc d'attractions, et ne voilà-t-il pas qu'ils se révèlent être moins dociles que prévu.Le jeu semble exploiter habilement les capacités de votre tendre 8 bits. Une superbe aventure en perspective.

GAME BOY:
Cette adaptation sur portable, reste dans le domaine du raisonnable. Les sprites sont d'une taille appréciable et la maniabilité du personnage n'est pas des plus mauvaises. Vous allez anéantir du dino. Vous verrez en permanence votre personnage du dessus et les armes dont il va pouvoir bénéficier sont des plus étonnantes, pour ne pas dire détonnantes !

SUPER NINTENDO:
Tous nos meilleurs espions ont été dépêchés pour s'infiltrer dans les laboratoires secrets de NINTENDO, mais rien n'y a fait. Sur les trois envoyés, deux sont revenus avec une partie de mollet en moins (un Raptor, nous ont-ils dit !). Nous avons réussi à voir quelques images de ce monstre lors du CES de Chicago. Il s'apparenterait à un jeu de plates-formes aux multiples facettes. Que penser de tout cela ? Certainement que NINTENDO nous réserve une bien grosse surprise avec ce soft, enfin... Espérons !

Game Boy 201F00

Sur une petite île de rêve, le rêve se transforme en cauchemar. Les dinosaures ont pris le pouvoir. Vous avez 24 heures pour éviter le massacre !

JURASSIC PARK

SUPER MARIO ALL STARS

305F00 Super Nintendo

Vous y retrouverez les trois volets des aventures de Mario déjà présents sur la console Nintendo ainsi qu'une nouvelle épopée inédite en France.

CONSOLES

PRESENTATION	81%
Une présentation générale et une pour chaque jeu.	
GRAPHISMES	87%
Ils sont beaux sur tous les jeux, géniaux sur Mario Brac 3 et USA.	
ANIMATION	89%
Très fluide, avec des scrollings différentiels. Les sprites bougent bien.	
MUSIQUE	91%
Tous les thèmes ont été repris et complètement retravaillés. C'est superbe.	
BRUITAGES	87%
Rien à redire, ils sont parfaits partout.	
DUREE DE VIE	97%
4 jeux en 1, longs et intéressants. Durée de vie excellente.	
JOUABILITE	90%
Aucun problème. Comme d'habitude, Mario est très jouable.	
INTERET	91%
Il est de la trempe des meilleurs et des plus longs jeux de plates-formes sur Super Nintendo.	

E.LECLERC

Mr NUTZ

319F90 Super Nintendo

Cette nouvelle star des jeux vidéo a décroché le Tilt d'or du meilleur espoir 1993 grâce à un graphisme encore inégalé sur Super Nintendo.

CONSOLES

PREVIEW

Voilà certainement l'un des jeux les plus beaux que la Super Nintendo n'ait jamais engendré.
Les graphismes ont été particulièrement travaillés et les couleurs utilisées dégagent une ambiance féérique.
Votre personnage ne sera autre que Mr Nutz, un écureuil qui, comme tous ses frères, raffole de ces fruits craquants que sont les noisettes. Pour les trouver, il devra parcourir des mondes étonnants. Le volcan, la zone glacée, les nuages, j'en passe et des meilleurs !
Pour la petite histoire, apprenez que seuls deux programmeurs ont travaillés sur ce soft et que cela fait plus de deux ans qu'ils sont au labeur.
Si, après ça, on nous dit que les jeux sur Super Nintendo sont bâclés...

MYSTIC QUEST

195F65 Game Boy

Le plus fameux jeu d'aventure sur Game Boy intégralement traduit en français.

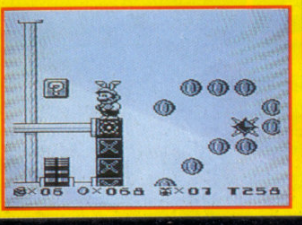
CONSOLES

PRESENTATION	50%
La notice est remarquable. Mais impossible de court-circuiter les animations intermédiaires.	
GRAPHISMES	70%
Parfois un peu sombres.	
ANIMATION	75%
Elle est seulement présente dans les phases de combat et les scènes de transition.	
MUSIQUE	95%
Plaisants, les thèmes sont nombreux et variés.	
BRUITAGES	80%
Ils collent bien à l'action.	
DUREE DE VIE	94%
Rien à redire à ce sujet. C'est excellent !	
JOUABILITE	81%
Bonne pendant les combats, un peu complexes pour la gestion des icônes.	
INTERET	89%
Un excellent jeu d'aventure comme on n'en avait jamais vu sur le Game Boy.	

SUPER MARIO LAND 2

195F65 Game Boy

Wario, le double négatif et méchant de Mario, s'est emparé de son château. Il lui a volé ses pièces d'or et les a éparpillées aux quatres coins de la région. Mario repart à l'aventure !



CONSOLES

PRESENTATION	35%
Pas de présentation : une simple "boucle" montrant quelques secondes de certains mondes.	
GRAPHISMES	78%
Typiquement "Marioesques" : simples, voire sommaires, mais efficaces sur l'écran de la Game Boy.	
ANIMATION	86%
Ça bouge bien dans tous les sens.	
BANDE-SON	74%
Des petits airs entraînants ponctuent les niveaux.	
JOUABILITE	95%
Excellent ! Le résultat: des années de savoir faire Nintendo !	
DUREE DE VIE	96%
Le jeu est immense et la recherche des différents passages secrets vous occupera pendant des heures !	
INTERET	92%
Nintendo a encore réussi à nous concocter un hit ! Plus qu'un achat, un investissement!	

Il nous était impossible de ne pas mettre face à face SF2T et MK, qui reste les deux jeux de baston de référence sur la SNIN. Nous avons été sans pitié mais toujours objectifs pour ce match des matchs.

STREET FIGHTER 2 TURBO CONTRE MORTAL KOMBAT

PRESENTATION

SF 2 TURBO		MORTAL KOMBAT
79 %	Les deux cartouches nous présentent les personnages et nous proposent un écran titre sans grand intérêt. Les options étant toutefois plus complètes sur Street Fighter 2 Turbo, je lui donnerais donc l'avantage malgré des notes qui marquent presque une égalité, voire un avantage pour Mortal Kombat.	80 %

En plus des personnages "normaux", vous allez incarner les quatre boss. Ici, Véga se protège de Guile. Cette protection se fait en reculant alors que, sur MK, vous appuyez sur un bouton. Un bon point pour SF2T.

BANDE-SON

SF 2 TURBO		MORTAL KOMBAT
89 %	Les digitalisations et les bruitages sont bien travaillés sur les deux versions. Les deux bandes son comptent un nombre de thèmes musicaux à peu près équivalents. Du bon travail de la part des musiciens de chez Capcom et de Structured Dvpt: moi je les déclare ex aequo.	85 %

GRAPHISMES

SF 2 TURBO		MORTAL KOMBAT
92 %	Entre des images digits (MK) et des personnages dessinés (SF2T), choisir le meilleur relève d'une question de goût. On peut noter une différence au niveau des décors. Ceux de SF2T sont riches en couleurs et en personnages alors que ceux de MK sont peu colorés et vide d'animations. SF2T est vainqueur.	92 %

Malgré l'originalité et la violence des coups spéciaux de MK, on constate que la réalisation de ceux-ci est trop similaire d'un personnage à un autre. Dommage!

JOUABILITE

SF 2 TURBO		MORTAL KOMBAT
89 %	Les coups spéciaux sont délicats à trouver, mais une fois la manip comprise, on les ressort à tout va. La réalisation de ces coups sur MK est trop similaire d'un personnage à l'autre, alors que celles de SF2T sont différentes (ce qui confère une durée de vie plus importante). Celle de SF2T est plus adaptée à ce style de jeu.	90 %

ANIMATION

SF 2 TURBO		MORTAL KOMBAT
92 %	Elle est assez fluide sur les deux et ne souffre que de très peu de ralentissements. Notons toutefois que l'animation des personnages de MK (digitalisés à partir de véritables combattants) rend un mouvement plus réaliste et plus fluide que celui de SF2T. MK prend le dessus au niveau des animations.	89 %

Les sprites du décor sont animés, le dégradé du ciel est impressionnant de beauté, les coups spéciaux s'enchaînent à tout va, ce jeu est une perle rare...

DUREE DE VIE

SF 2 TURBO		MORTAL KOMBAT
89 %	Malgré l'avantage de MK au niveau des notes, c'est certainement SF2T que l'on reprend avec le plus de plaisir. Les personnages y sont plus nombreux et donc les possibilités plus étendues. Et bien que le tournoi de MK soit plus original, SF2T reste plus prenant.	90 %

VERDICT

SF 2 TURBO	94%
MORTAL KOMBAT	92%

Eh oui! Même techniquement, SF2T prend le dessus sur MK. Les décors sont plus variés, la jouabilité meilleure et la durée de vie plus imposante. Quant au déroulement du jeu, il en va de même: les choix sont plus nombreux et les possibilités plus étendues. Donc, s'il vous faut choisir, n'hésitez plus: Street Fighter II Turbo s'impose! *Spy*

STREET FIGHTER 2 CONTRE MORTAL KOMBAT

D'un coté, l'illustrissime Mortal Kombat, que tous les néophytes apprécieront pour son coté gore. Et de l'autre, l'inénarrable SF2', qui ravira tous les amateurs de baston pure et dure. And now... FIGHT!

PRESENTATION

STREET FIGHTER 2' : 93 %

Sur les deux versions, les personnages sont présentés comme il se doit, mais les options proposées par Street Fighter 2' étant plus nombreuses (désactivation des coups spéciaux, réglages de la vitesse, choix du décor en mode deux joueurs), je lui donnerais l'avantage.

MORTAL KOMBAT : 83 %

Une attaque bien originale, qui ne surpasse tout de même pas l'abondance des coups disponibles sur SF2'. N'allez tout de même pas croire que MK ne vaut pas le détour.

BANDE-SON

STREET FIGHTER 2' : 85 %

Les musiques collent en général bien à l'action pour les deux versions. En revanche, lorsqu'il s'agit de comparer les voix digitalisées et les bruitages, on ne peut nier que le travail est mieux finalisé sur Mortal Kombat. Malgré les notes donc, c'est ce dernier qui l'emporte sur SF2'.

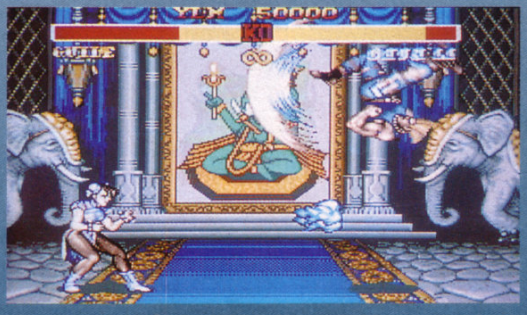
MORTAL KOMBAT : 73 %

GRAPHISMES

STREET FIGHTER 2' : 90 %

Point délicat. Techniquement, on ne peut contester que les images digits de MK prennent le dessus sur les personnages dessinés de SF2'. Mais bon, on aime ou on n'aime pas. En revanche, au niveau des décors, le nombre (douze contre six) et la variété de ceux de SF2' prennent le dessus sur ceux de MK.

MORTAL KOMBAT : 90 %



Chun Li peut à present lancer des boules de feu et Guile l'évite avec une souplesse exemplaire. Tout ça pour dire que les coups spéciaux sont faciles à exécuter une fois que la manip est comprise.

JOUABILITE

STREET FIGHTER 2' : 90 %

Une fois les coups bien en main, leur réalisation est impeccable sur les deux versions. Toutefois, la facilité et la rapidité des enchaînements sur Street Fighter 2' laissent sur place la relative lenteur d'exécution de ceux de Mortal Kombat. Avantage donc à Street Fighter 2' sur ce point.

MORTAL KOMBAT : 91 %

ANIMATION

STREET FIGHTER 2' : 89 %

Dans Mortal Kombat, la fluidité des mouvements des combattants donne un déplacement plus souple, donc plus réaliste. Mais dans Street Fighter 2', les positions des sprites semblent plus nombreuses et plus variées. Difficile de choisir entre qualité et variété : mettons-les à égalité.

MORTAL KOMBAT : 89 %

Si vous n'achetez MK que pour son débit d'hémoglobine, jettez donc un coup d'oeil sur cette photo. Je sais c'est ridicule comparé aux flots de MK, mais avouez que c'est le bienvenu.

DUREE DE VIE

STREET FIGHTER 2' : 88 %

Malgré le fait que les deux jeux soient des jeux de baston où l'on peut jouer à deux, MK est plus lassant que son concurrent. SF2' vous propose 12 personnages, 12 décors et donc près de 36 coups spéciaux. MK se contente de 7 combattants, de 6 décors et d'une vingtaine de coups spéciaux.

MORTAL KOMBAT : 87 %

VERDICT

STREET FIGHTER 2 : 94%

MORTAL KOMBAT : 90%

Aaaarh ! Si je pouvais vous dire d'acheter les deux, je le ferais. Mais il me faut prendre position et, au bout du compte, cela ne semble pas si difficile que ça. En fait, la recette de SF2' est la plus variée alors que celle de MK est vite limitée. Même si MK rafraîchit notre ludothèque, surtout grâce à son aspect gore, le jeu devient à la longue trop répétitif et l'action trop peu soutenue pour concurrencer le monument SF2' enfin disponible sur MD. ***Spy***

Rencontre au sommet entre deux poids lourds. Que ce soit avec Fatal Fury II ou Samurai Shodown, SNK exploite à fond les capacités de la Neo Geo. Comment départager quand on approche la perfection ?

FATAL FURY II CONTRE SAMURAI SHODOWN

PRESENTATION

SAMURAI		FATAL FURY II
90 %	Samurai Shodown donne dans la démesure avec des intros personnalisées pour chaque combat à grand renfort de voix digitalisées et de graphismes hauts en couleurs. Fatal Fury II, quant à lui, reste sobre avec une présentation Neo Geo classique (apprentissage des coups).	60 %

Le style graphique de Samurai Shodown est incomparable. Admirez la finesse des détails.

BANDE-SON

SAMURAI		FATAL FURY II
93 %	Un léger avantage pour Fatal Fury II qui propose des musiques vraiment typiques selon les lieux visités (en particulier celle de la Thaïlande). Sans présenter de défauts notables, les mélodies de Samurai Shodown manquent de profondeur. Les bruitages sont dans les deux cas excellents.	94 %

GRAPHISMES

SAMURAI		FATAL FURY II
95 %	Avec ces deux jeux de baston pure et dure, on atteint des sommets en matière de graphismes. Les départager à ce niveau est plus une question de goût que de jugement objectif. Samurai Shodown pourrait obtenir un léger avantage grâce à un style graphique peu commun (moins nippon) sur Neo Geo.	95 %

Fatal Fury II est une légende sur Neo Geo. C'est le premier jeu de combat digne de concurrencer le Street Fighter II sur arcade.

JOUABILITE

SAMURAI		FATAL FURY II
95 %	Ex aequo sur le plan de la jouabilité. Ce critère étant le plus important pour un jeu de combat, on peut dire que Samurai Shodown et Fatal Fury II maîtrisent tous deux la condition sine qua non d'un bon jeu de baston. Il y a des coups spéciaux cachés dans Fatal Fury II.	95 %

ANIMATION

SAMURAI		FATAL FURY II
94 %	Fatal Fury II offre une animation impeccable. Le scrolling est rapide et fluide, les tests de collisions de sprites sont précis. A ces solides atouts techniques, Samurai Shodown oppose des procédés originaux, avec notamment un zoom bien géré et plusieurs plans d'animation.	95 %

L'utilisation des armes blanches de toutes sortes donne à Samurai Shodown une touche d'originalité qui le distingue des autres jeux du genre sur console.

DUREE DE VIE

SAMURAI		FATAL FURY II
94 %	Douze guerriers dans Samurai Shodown, contre huit seulement pour Fatal Fury II. Cet argument suffit pour donner l'avantage à Samurai Shodown. Plus il y a de combattants et plus les tactiques de jeu se diversifient. Samuraï Shodown dispose donc d'une durée de vie plus conséquente que Fatal Fury II.	93 %

VERDICT

SAMURAI	96%
FATAL FURY II	97%

Confronter Samurai Shodown à Fatal Fury II est une tâche hardue. Le résultat tient plus de la réponse passionnée que du simple jugement technique. Personnellement, je donne Samurai Shodown vainqueur d'une courte foulée. Si la réalisation technique ne s'illustre pas par son originalité, l'introduction des armes blanches redonne une seconde jeunesse aux jeux de combat.

Marc

STREET FIGHTER II'

CAPCOM	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	8
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX E

L'AVIS DE SWITCH

Cette nouvelle mouture est très réussie. C'est presque aussi bon que la version Turbo sur Super Nintendo. Et ici, pas besoin de Cheat-Mode pour jouer avec les dix étoiles, c'est-à-dire en mode extra-rapide. Cette version enfonce tous les autres jeux de baston sur Megadrive et moi j'achète! *Switch*

Street Fighter II' était attendu sur Megadrive depuis le 15 juin 1993. Or, au jour J, rien à l'horizon! Nous l'avons cru perdu pour de bon mais, finalement, le voici et il va faire très, très mal! Toute la rédaction est à nouveau réunie au grand complet dans la salle des ordinateurs. Switch ouvre le débat: "Qui vais-je cogner en premier?" Bonne question, à laquelle nul n'ose répondre. Ah! si, voici Marc qui, tel Bayard en 1515, relève le défi. Sam prend photo sur photo. C'est alors que Max débarque: "Planquez vite la cartouche, le MWB veut la subtiliser pour un spécieux dossier spécial coups spéciaux". Quant à Peter, il reste assis dans un coin, l'œil fou et la bave aux lèvres, murmurant: "La version pour Mega CD. Je veux la version pour Mega CD". Et c'est au tour de Spy de débarquer: "Ah! Je savais bien qu'ils finiraient par sortir une version MD! Place, les mecs, place au pro..."

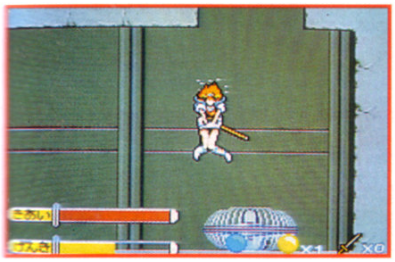
MEGADRIVE

L'AVIS DE SAM

Qu'en dire? Que ce jeu est dément? Cela n'étonnera plus personne. Commençons par les points négatifs. Il n'y en a que deux: d'abord la sortie trop tardive et, ensuite, les bruitages, manifestement bâclés. On a entendu bien mieux sur la MD. Quant aux points positifs, ils ne manquent pas. En particulier les graphismes très réussis qui exploitent toutes les possibilités de la console. On retrouve avec plaisir les thèmes de la version arcade. Un méga-hit! *Sam*

PRESENTATION	93%
On retrouve avec plaisir la reprise de l'intro de la célèbre borne d'arcade.	
GRAPHISMES	90%
Difficile de faire mieux sur la Megadrive!	
ANIMATION	89%
Juste un petit ralentissement de temps en temps, sinon tout est bien fluide.	
BANDE-SON	85%
Tous les thèmes célèbres sont là. En revanche, les bruitages sont un peu décevants.	
JOUABILITE	88%
Prenez le temps de bien maîtriser les coups spéciaux: ça en vaut la peine!	
DUREE DE VIE	90%
A deux, on y revient avec un plaisir certain et constant.	
INTERET	**94%**
SFII' met KO tous les autres jeux de baston sur la MD. Sans appel!	

KENDO RAGE



DATAM	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	3
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX F

L'AVIS DE JIMMY H.

Au début, Kendo Rage s'annonce bien. On a pas mal de plaisir à y jouer et les plus hauts niveaux réservent quelques surprises. Mais, malheureusement, la partie plates-formes est vraiment bien restreinte: à peine quelques sauts et quelques glissades sur les plaques de glace! Et les boss de fin de niveau manquent de punch. *Jimmy H.*

Une petite écolière se transforme en Super Woman pour sauver le monde. Notre héroïne va explorer 7 niveaux très variés. C'est ainsi qu'elle va traverser la forêt, des collines enneigées, un monde aquatique, une usine, emprunter un tramway, évoluer dans un stade sportif puis dans une grande ville. A côté de créatures moyennement dangereuses et peu différentes d'un niveau à l'autre, elle en rencontrera bien d'autres, plus coriaces et plus adaptées aux différents environnements: des ours dans la forêt, des algues animées dans l'océan, des robots dans l'usine, etc. Pour se défendre, elle dispose d'une baguette magique dont l'effet dépend de plusieurs facteurs. D'une part, cette baguette a besoin de se recharger en énergie, les sorts étant bien plus puissants quand elle est chargée à fond.
D'autre part, le nature des sorts dépend de la couleur de la capsule de recharge utilisée.

SUPER FAMICOM

L'AVIS DE SPIRIT

Kendo Rage est un beat'em all classique à réserver aux plus jeunes. Mais si elle n'a rien d'original, cette cartouche a pourtant quelques atouts. Tout d'abord, la réalisation est excellente. Les décors sont variés, de même que les monstres. L'animation est un modèle du genre et les mouvements du personnage sont nombreux, fluides et rapides. Le scrolling est parfait. La seule chose qui cloche est que le jeu est trop facile et que le scénario manque de pêche. *Spirit*

PRESENTATION	84%
Une intro sympa et pas mal d'options.	
GRAPHISMES	83%
Des graphismes très travaillés et assez variés.	
ANIMATION	89%
Les mouvements du personnage sont très rapides et le scrolling est parfaitement fluide.	
BANDE-SON	70%
La musique est assez agréable mais lassante. Des bruitages digitalisés mais trop répétitifs.	
JOUABILITE	87%
Le personnage obéit au doigt et à l'œil, avec beaucoup de précision dans les mouvements.	
DUREE DE VIE	73%
Les 7 niveaux sont un peu courts et seul le mode difficile oppose un peu de résistance.	
INTERET	**82%**
Une cartouche sympathique, mais qui manque un peu de punch.	

WORLD HEROES

SUNSOFT	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	8
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX E

L'AVIS DE JIMMY H.

Cette cartouche possède bien des points positifs. Les attaquants sont très variés, tout comme les différents endroits où se déroulent les combats. Mais, face à un Street Fighter II Turbo, World Heroes est surpassé sur presque tous les plans. Son achat ne se justifie donc que si vous êtes un passionné de ce genre de jeux. *Jimmy H.*

Jeu de baston totale et grand succès d'il y a déjà un bon moment sur la Neo Geo, World Heroes vient d'être converti sur la 16 bits de Nintendo. Vous allez pouvoir incarner l'un des huit héros proposés, qui appartiennent à des pays différents. Vous pourrez encore choisir le niveau de difficulté, la durée de chaque combat et le type de contrôle. Dans le mode le plus simple, un bouton délivre les coups de poing et l'autre les coups de pied. Dans le mode plus complet, deux boutons sont dédiés à chaque coup, en fonction de la hauteur à laquelle ils sont donnés. La fonction de chaque bouton est paramétrable. Les combats ont lieu dans des endroits différents selon l'option choisie: soit un espace assez large (environ deux écrans) où il est possible de s'éloigner de l'adversaire, soit une sorte de ring dont les cordes peuvent être en option enflammées ou recouvertes de pointes.

SUPER FAMICOM

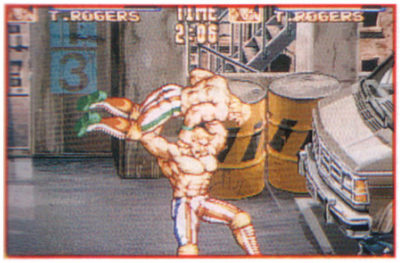
L'AVIS DE SPIRIT

J'ai aimé cette cartouche pour plusieurs raisons. D'abord, les sprites sont de bonne taille et l'animation est d'une fluidité tout à fait correcte. Côté scénario, le ring enflammé apporte un peu de piment supplémentaire: quel plaisir de pousser l'adversaire dans les cordes ou d'esquiver une attaque et de le voir s'y précipiter tout seul tête baissée! Un bon point également pour les nombreux niveaux de difficulté, qui rendent ce jeu abordable à tous. *Spirit*

PRESENTATION	85%
Une bonne démo et une présentation des coups spéciaux, en japonais certes, mais qui reste compréhensible.	
GRAPHISMES	89%
Des sprites travaillés, des décors soignés: tout est bien réalisé.	
ANIMATION	88%
Scrolling différentiel, mouvements fluides et variés et des animations en arrière-plan.	
BANDE-SON	80%
Des musiques agréables, de bons bruitages pour les coups et des voix digitalisées.	
JOUABILITE	89%
La jouabilité est parfaite, y compris pour les coups spéciaux	
DUREE DE VIE	87%
Il vous faudra pas mal d'entraînement avant de pouvoir jouer en mode 7.	
INTERET	**89%**
Un excellent jeu mais qui pâtit un peu de la sortie de Street Fighter II Turbo.	

3 COUNT BOUT

NEO GEO



S'il y a une chose que l'on peut dire de 3 Count Bout, c'est bien qu'il fait s'éveiller la bête qui dort en vous! Le jeu fait s'affronter dix catcheurs dopés à l'adrénaline, tous plus bestiaux les uns que les autres, dans des combats où tous les coups sont permis (voire conseillés). Autant vous dire qu'il va y avoir du sang sur le ring. 3 Count Bout utilise les quatre boutons de la manette, ce qui permet de nombreuses combinaisons et le nombre d'attaques et de prises possibles est proportionnel. Le combat est une épreuve de force où il s'agit de projeter l'adversaire au sol. En mode un joueur, les combats se déroulent alternativement sur le ring et dans la rue. Dans la rue, il est permis de ramasser des battes de base-ball, des matraques électriques et même de jeter l'arbitre sur l'autre catcheur. La morale de ce jeu est simple: si l'adversaire est à terre, marchez-lui dessus!

SNK	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	3
Nx de DIFF.	4
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX G

L'AVIS DE T. REX

Je ne suis pas du tout d'accord avec Marc. Techniquement, ce jeu est très réussi. Il est beau, il y a plein de balaises musclés et des tas de coups spéciaux. Oui, mais voilà: la stratégie du jeu se limite à appuyer le plus rapidement possible sur le bouton A. C'est une question de rapidité et pas de réflexes. *T. Rex*

L'AVIS DE MARC

Maintenant, SNK fait des jeux à la hauteur de la Neo Geo — autant dire que ça décoiffe. Un jeu de combat à la SFII, mais dans les trois dimensions de l'espace, c'est dément! Il y a une vaste panoplie de coups, même si tous ne sont pas faciles à réaliser. C'est d'ailleurs le seul reproche que l'on puisse faire au jeu. Cette cartouche, est une pure épreuve de force, mais c'est le meilleur jeu de catch jamais vu sur console. *Marc*

PRESENTATION	90%
Un match de démonstration explique en détail le maniement des catcheurs.	
GRAPHISMES	92%
Les personnages sont très typés et évoluent dans des décors magnifiques.	
ANIMATION	93%
Malgré la taille des sprites, l'animation reste fluide.	
BANDE-SON	88%
L'ambiance des rencontres de catch est parfaitement restituée.	
JOUABILITE	85%
Pas facile de faire les coups spéciaux. Le jeu est plus équilibré à deux.	
DUREE DE VIE	88%
Les deux versions du mode deux joueurs assurent une bonne durée de vie.	
INTERET	**94%**
C'est le meilleur jeu de catch, toutes machines confondues!	

ART OF FIGHTING

NEO GEO

Art of Fighting est encore un jeu de baston disponible sur Neo Geo et, croyez-moi, il vaut son pesant d'or. Vous pouvez jouer seul où à deux. Votre but est de retrouver et de libérer la sœur d'un de vos collègues, qui a été capturée par un certain Mr Big. Lors de vos explorations, vous serez amené à affronter un expert en arts martiaux, un colosse chef de gang, un Chinois émule de Freddy Krüeger, un lutteur noir à l'allonge redoutable ou encore un beau militaire surnommé "la machine à tuer"... Ces combattants ont beau être moins spectaculaires que les protagonistes de World Heroes, leurs coups n'en sont pas moins efficaces. Sachez enfin que d'autres ennemis non moins dangereux se terrent dans la partie sud de la ville. Le jeu offre des options inédites, telles que le zoom lors des combats, ou encore une jauge qui mesure la puissance disponible pour les coups spéciaux.

SNK	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	1
CONTINUE ?	3
Nx de DIFF.	4
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX F

L'AVIS DE T. REX

Si je ne suis pas aussi enthousiaste que Rocket, c'est sans doute parce que la baston "sérieuse" me gêne un peu et je préfère World Heroes, moins impressionnant techniquement, mais aussi plus amusant. Ceci dit, Art of Fighting est un jeu fabuleux, difficile et varié. Allez, je retourne me mesurer à tous ces gros tas de muscles! *T. Rex*

L'AVIS DE ROCKET

Je serais bien incapable de départager Art of Fighting et Street Fighter II, tant ils sont géniaux tous les deux. La taille des combattants est ici absolument impressionnante et les zooms donnent une tout autre dimension aux combats. Les bastons sont délirantes et sauvages au possible. On peut même voir les contusions sur les visages des guerriers! Ajoutez-y une jouabilité excellente et une fluidité parfaite et vous saurez pourquoi ce jeu est un must absolu. *Rocket*

PRESENTATION	85%
L'intro résume l'histoire et présente deux des héros. Les coups sont clairement expliqués.	
GRAPHISMES	90%
Les décors sont très beaux, équivalents à ceux de World Heroes.	
ANIMATION	95%
Rien à redire - tout est parfaitement fluide en dépit de la taille des sprites.	
BANDE-SON	90%
Des voix et cris de douleur digitalisés garantissent l'ambiance.	
JOUABILITE	88%
Un peu d'entraînement sera nécessaire. La diversité des coups permet plusieurs tactiques.	
DUREE DE VIE	95%
En mode deux joueurs, vous n'êtes pas près de vous lasser de cette cartouche.	
INTERET	**96%**
Art of Fighting tient tête à Street Fighter II sans aucun problème.	

BATMAN RETURNS

SEGA CD

Après la mort du Joker, Bruce Wayne pensait aller se faire masser à Tahiti. Mais voici qu'un autre bozo encore plus dingue débarque à Gotham City, affublé d'un chapeau grotesque et d'une fiole qui ne l'est pas moins. Vivant défi aux lois de la génétique, le Pingouin (Si, si, c'est son nom, on a vérifié) est une sorte de croisement entre Jordy et Demis Roussos. Contrôlant une bonne partie de la pègre de Gotham City, il réussit en peu de temps à écumer la ville et à terroriser les habitants. C'est là que vous entrez en scène. Aux commandes de votre batmobile, vous devez parcourir les points chauds de la ville pour éliminer les sbires du Pingouin. Le jeu se divise en deux parties: conduite et beat'em all. Votre mission consiste, si vous l'acceptez, à traverser les cinq niveaux en abattant sans pitié tout ce qui se présente, avant d'arriver jusqu'au Grand Méchant, qu'il faudra également trucider sans la moindre arrière-pensée humaniste.

SEGA	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	7
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX E

L'AVIS DE SPIRIT

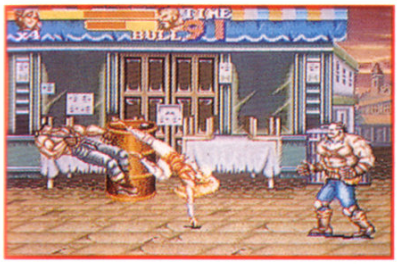
Ce n'est pas bien compliqué: seules les séquences de conduite sont originales. Elles sont d'ailleurs assez belles, avec une action bien soutenue. En revanche, tout le reste n'est que la transcription sur CD du même jeu sur cartouche. Le personnage est difficile à contrôler et l'ensemble est assez moyen. *Spirit*

L'AVIS DE PETER

A chaque fois que j'ai un CD-ROM entre les mains, la première chose que je fais est d'en écouter les musiques et celles de Batman Returns sont fantastiques. Mais l'ensemble de la réalisation n'est pas vraiment à la hauteur. Certes, les séquences de conduite sont très bien réalisées, avec une fluidité parfaite, mais le reste du jeu est plutôt moche. Les séquences de beat'em all sont limitées en possibilités et c'est vraiment dommage. *Peter*

PRESENTATION	75%
Pas vraiment d'intro, mais pas mal d'options et des animations fréquentes.	
GRAPHISMES	79%
La partie conduite est réussie. La partie beat'em all l'est beaucoup moins.	
ANIMATION	84%
En mode conduite, les zooms et la fluidité du défilement sont impressionnants.	
BANDE-SON	95%
Le son est absolument fabuleux!	
JOUABILITE	79%
Le contrôle du personnage n'est pas très aisé.	
DUREE DE VIE	82%
Le jeu est relativement long et difficile.	
INTERET	**79%**
De bonnes séquences de conduite, mais le jeu est, dans l'ensemble, limité.	

FINAL FIGHT 2



Le premier Final Fight était, à l'origine, un jeu d'arcade, adapté par la suite pour la Super Famicom. Cette fois, il ne s'agit pas d'une adaptation. Final Fight 2 a été entièrement conçu pour la console et ce nouvel épisode est bourré de qualités. Les décors sont différents, bénéficient de nombreuses améliorations et, surtout, la plus grosse lacune de la première version a été comblée: il est désormais possible de jouer à deux. Cependant, le jeu devient du même coup un peu trop facile et perd un peu de son intérêt. Vous dirigez trois personnages à travers différents pays: Haggar le gros dur, Maki la spécialiste des coups tout en souplesse et Carlos, le maître du sabre. Ils sont chargés de traquer le terrible Mad Gya qui a enlevé la sœur de Maki. Vous trouverez sur votre chemin, outre les brutes épaisses habituelles, diverses armes blanches ainsi que des fruits qui vous permettront de reconstituer vos stocks d'énergie.

SUPER FAMICOM

CAPCOM	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	5
CONTINUE ?	3
Nx de DIFF.	3
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX E

L'AVIS DE SAM

Ah! Final Fight 2... un jeu qui a fait beaucoup de bruit pour pas grand-chose. Rien qu'à Las Vegas, lors du dernier CES, Capcom avait fait tout un numéro en empêchant les journalistes de prendre des photos du jeu, tentant d'en faire ainsi le jeu du siècle. Eh bien, non! Le jeu du siècle est toujours Street Fighter II. *Sam*

L'AVIS DE MAX

Ce deuxième épisode de Final Fight me laisse perplexe. Certes, on peut enfin jouer à deux. Certes, les graphismes sont travaillés et hauts en couleur. Les décors, entièrement revus, prouvent que l'éditeur a cherché à faire autre chose qu'une simple adaptation d'arcade. Le hic, c'est que cette version n'apporte rien de nouveau du côté technique. L'animation des sprites est ralentie et il persiste quelques bugs dans l'affichage. On attendait mieux de Capcom. *Max*

PRESENTATION	89%
Une intro à la PC Engine, très accrocheuse.	
GRAPHISMES	80%
Ils sont nettement améliorés par rapport au premier épisode mais restent encore pauvres.	
ANIMATION	68%
Pas mal de bugs dans la gestion des sprites.	
BANDE-SON	78%
Les thèmes correspondent bien à l'action. Les bruitages sont corrects.	
JOUABILITE	80%
Le jeu répond assez bien, mais il est parfois impossible de réagir à temps.	
DUREE DE VIE	80%
La difficulté est assez élevée et on a vraiment envie d'aller jusqu'au bout.	
INTERET	**80%**
Même s'il n'est pas parfait, ce jeu est tout de même meilleur que Final Fight 1.	

MAZIN SAGA

1999 marquera certainement une date capitale dans l'histoire de la Terre. En effet, la "Biobeast Force", dirigée par le terrible Godkazer Hell, vient de débarquer sur notre planète et je peux vous assurer qu'il ne vient pas en ami. Lui et ses troupes ont expérimenté de nouvelles armes dont les effets pervers ont eu une incidence terrible sur la population. L'écosystème est totalement déréglé et les survivants de l'holocauste se sont réfugiés dans les souterrains des grandes villes en attendant que vous veniez les sauver. Vous incarnez une sorte de rejeton de Goldorak croisé avec un guerrier de Golden Axe: une sorte de robot cornu armé d'une épée. Vous évoluez dans cinq niveau, eux-mêmes subdivisés en quatre sous-niveaux. Tous ces niveaux sont truffés de monstres divers et variés que vous devrez trucider de la façon la plus expéditive possible, avant d'atteindre le dernier niveau. Je ne vous en dis pas plus!

MEGADRIVE

SEGA	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	3
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	2
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE GI Gee

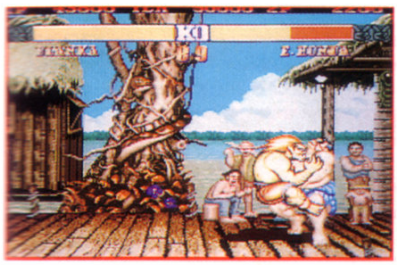
Autant vous prévenir tout de suite, malgré le relatif enthousiasme de Banana San, je n'aime pas ce jeu. Il a des qualités: vingt-cinq niveaux, des phases de combat bien faites, des thèmes musicaux agréables... Mais le jeu se révèle lent, ennuyeux, peu varié et la difficulté est mal dosée. L'acheter serait du gaspillage. *GI Gee*

L'AVIS DE BANANA

Comme ce jeu est étrange. D'un côté, nous avons des phases de duels contre les boss, qui sont vraiment très agréables et, de l'autre, des combats de rue qui ne valent vraiment pas le détour. En fait, ce n'est pas que la réalisation technique soit mauvaise, mais l'ensemble manque cruellement de profondeur et d'originalité. Ce n'est pas un mauvais jeu, mais ce n'en est pas un bon non plus. A réserver aux fanas du genre. *Banana San*

PRESENTATION	60%
Pas de démo et des options pas assez complètes.	
GRAPHISMES	77%
Les sprites sont microscopiques.	
ANIMATION	85%
L'animation des sprites est excellente et le scrolling diffférentiel est bien fluide.	
BANDE-SON	79%
Les thèmes musicaux sont entrainants et les bruitages sont bien travaillés.	
JOUABILITE	80%
Un petit temps d'adaptation est nécessaire pour avoir le jeu bien en main.	
DUREE DE VIE	85%
La difficulté est progressive et la durée de vie n'en est que meilleure.	
INTERET	**79%**
Peu d'intérêt dans les phases d'arcade. En revanche, les combats contre les boss sont excellents.	

STREET FIGHTER II' CHAMPION EDITION



Est-il encore besoin de présenter Street Fighter? Cette toute dernière version du plus célèbre jeu de baston sur console avait été présentée en version Super Nintendo au dernier CES et une version pour PC Engine avait été annoncée. Inutile de vous dire qu'il était impossible de retenir Sam, qui fit des pieds et des mains pour en obtenir la cartouche, si possible avant tout le monde. A force de persévérance et de fax subrepticement expédiés aux quatre coins du monde, il réussit finalement à conclure un sombre accord aux termes duquel Banana San lui fit parvenir le jeu par courrier spécial et avec une escorte de police. Cette toute dernière mouture est tout à fait à la hauteur de sa réputation. On y trouve même des améliorations, puisqu'il est désormais possible d'une part d'utiliser les quatre boss de fin de jeu et, d'autre part, de jouer avec le même personnage sans avoir à recourir à des cheat modes.

PC ENGINE

CAPCOM	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	8
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX F

L'AVIS DE BANANA

Voilà longtemps que je n'avais pas vu de jeu aussi extraordinaire sur PC Engine. Le résultat de cette conversion est étonnant, d'autant plus que la console hôte n'est qu'une 8 bits. Certes, les maniaques trouveront des défauts: clignotements, couleurs un peu plus ternes. Néanmoins, ce jeu est à avoir absolument. *Banana San*

L'AVIS DE ROCKET

Alors là, chapeau! J'ai découvert avec cette version pour PC Engine un jeu tout aussi bon, sinon meilleur, que celui que nous connaissions sur la Super Nintendo. Les graphismes sont splendides, les musiques sont superbes et la jouabilité est absolument extraordinaire. Les programmeurs ont réussi à caser tous les coups possibles sur une manette à deux boutons sans rendre le jeu injouable pour autant! Courez l'acheter! *Rocket*

PRESENTATION	65%
L'intro montre des zooms et des démos de nombreux combats.	
GRAPHISMES	93%
De très beaux décors de fond et des sprites très bien réalisés.	
ANIMATION	92%
Les personnages se déplacent avec une fluidité déconcertante.	
BANDE-SON	92%
Des voix digitalisées de qualité et des bruitages parfaits.	
JOUABILITE	95%
Rien à redire: c'est impeccable, parfait et super-jouable.	
DUREE DE VIE	95%
On y joue et rejoue toujours avec le même plaisir.	
INTERET	**97%**
Si vous avez une PC Engine, c'est LA cartouche à acheter.	

BATTLETOADS

GAME BOY

Que fait donc un crapaud lorsqu'il rencontre quelqu'un qui ne ressemble en rien à un batracien? Il cogne dessus, aussi fort qu'il le peut, surtout s'il s'agit d'une bestiole horrible aux ordres de la Reine Noire. En un mot, les ennemis sont partout, partout, partout sur cette planète hostile où sont retenus prisonniers les amis de Zitz, Rash et Pimple. Face à eux, les gros méchants n'ont pas vraiment des têtes sympathiques. Regardez, par exemple, le général Massacre, un gros caparaçonné avec de longues cornes sur la tête. Il ne ressemble guère à Ratt-Zap, le rongeur le plus planant de la planète, mais il est tout aussi désagréable de se retrouver face à lui. Plusieurs niveaux sont nécessaires pour anéantir cette galerie de monstres, qui n'est pourtant qu'un pâle échantillon par rapport aux boss de fin de niveau, tous dévoués corps et âme à la Reine Noire.

TRADEWEST

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX C

L'AVIS DE T. REX

Battletoads est, à mon avis, un jeu qui ne se distingue guère par une originalité hors du commun — tout ce qu'il y a à faire est de cogner sur tout ce qui passe à portée de vos petits bras verts mais néanmoins musclés. Cela dit, la variété des monstres relance l'intérêt. Ce jeu est une bonne distraction. *T. Rex*

L'AVIS DE SWITCH

Certes, il n'y a peut-être pas de quoi crier au scoop du siècle sur Game Boy, mais Battletoads est d'une réalisation tout à fait honorable. Les niveaux manquent un peu de variété, notamment dans les décors, mais tous proposent des actions suffisamment différentes pour relancer l'intérêt. Il est parfois difficile de distinguer les personnages, mais c'est toujours amusant de voir les batraciens musclés renouveler la galerie des héros de beat'em all. *Switch*

PRESENTATION	63%
Quelques écrans de dialogues pour présenter l'histoire.	
GRAPHISMES	68%
Plein de monstres divers, mais des décors assez répétitifs.	
ANIMATION	72%
L'animation n'est pas très rapide, mais les coups sont variés.	
BANDE-SON	62%
La musique est banale et les bruitages se situent dans la moyenne.	
JOUABILITE	78%
La progression de la difficulté est bien dosée et le maniement est simple.	
DUREE DE VIE	69%
Pas assez de suspense et de variété pour retenir longtemps l'attention.	
INTERET	**71%**
Un beat'em all amusant et distrayant.	

EDONO KIBA

SUPER FAMICOM

2050: un groupe de terroristes a décidé d'attaquer Néo-Tokyo. Vous savez, ces êtres malfaisants qui aiment utiliser leur semblant de pouvoir pour vous faire du mal. Je peux vous dire que c'est pas du gâteau de les combattre. Je sais de quoi je parle, on en a un prototype à la rédaction. Bien évidemment, c'est sur vous que retombe la lourde responsabilité de nettoyer la ville avec, pour toute arme, une sorte d'épée laser qui peut aussi, accessoirement, servir de boomerang. Pour vous déplacer, vous avez à votre disposition une sorte de planche de surf. Les adversaires sont assez variés. Il s'agit le plus souvent de robots divers et variés (dont un cousin de T2) mais il vous arrivera aussi d'avoir à affronter des camions. Les boss de fin de niveau sont impressionnants, même si leur taille entraîne quelques ralentissements dans l'animation. Agilité et réflexes sont nécessaires pour en venir à bout.

TELENET

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	3
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	3
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE SWITCH

Voici un shoot'em all qui me rappelle Eight Man sur Neo Geo. Même défilement frénétique, même canardage sur tout ce qui bouge, même scénario, mais la ressemblance s'arrête là. Edono Kiba ne bénéficie pas d'autant d'invention graphique, il y a des délais dans l'affichage et les boss sont décevants. Intéressant, mais à

L'AVIS DE SAM

Ce jeu n'est pas facile à juger. Il s'en dégage autant de points positifs que de points négatifs. Les graphismes sont simples et manquent cruellement de couleur. Le scénario n'a manifestement pas été travaillé. De plus, il persiste quelques erreurs de conception. En particulier, le personnage ne peut pas se retourner. En revanche, le jeu est assez rapide, avec des bruitages réussis et un bon niveau de difficulté. C'est un jeu correct, mais sans originalité. *Sam*

PRESENTATION	80%
Une courte intro avec le point sur l'histoire. C'est simple et efficace.	
GRAPHISMES	74%
Les décors sont parfois peu travaillés et manquent de couleurs.	
ANIMATION	88%
L'animation est fluide, mais ralentit lors de l'affichage de gros sprites.	
BANDE-SON	88%
Les bruitages sont impeccables. La musique est correcte, sans plus.	
JOUABILITE	79%
Le personnage est très maniable, mais les tests de collision ne sont pas fiables.	
DUREE DE VIE	82%
Il n'y a guère d'homogénéité dans la difficulté et le jeu oscille entre deux extrêmes.	
INTERET	**83%**
Un bon jeu, mais sans aucune originalité.	

FATAL FURY

SUPER FAMICOM

Fatal Fury vous plonge dans une sombre histoire de vengeance. Jeff Bogard, alors qu'il allait certainement remporter le tournoi, fut lâchement assassiné il y a de cela quelque vingt ans. Aujourd'hui, le tournoi recommence et ses deux fils, Terry et Andy, sont décidés à le venger. Ils se sont entraînés des années durant et comptent bien remporter la victoire en mémoire de leur père, accompagnés de leur ami japonais Joe Higashi. A la manière de Street Fighter II, vous avez le choix, dès le début, entre une participation au tournoi King of Fighters, qui vous opposera aux meilleurs combattants, et un mode Duel. Ce tournoi se passe dans les principaux quartiers de la ville. Il se déroule en trois manches gagnantes, en un temps limité. Tous les deux niveaux, vous avez droit à un niveau bonus. Les combattants disposent des parades habituelles, mais aussi de quatre coups spéciaux.

TAKARA

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	1
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	8
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX F

L'AVIS DE MARC

Fatal Fury sur Neo Geo avait provoqué, lors de sa sortie, une mini-révolution. En effet, le jeu était, et est toujours, l'un des meilleurs. Malheureusement, cette conversion n'en retient qu'une animation correcte et des graphismes dans la moyenne. Cette cartouche n'est guère à la hauteur de ses concurrents. *Marc*

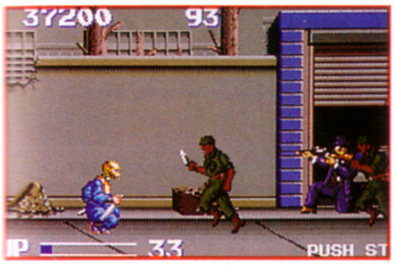
L'AVIS DE SAM

Des copies, des copies, toujours des copies! Tout le monde a constaté que Street Fighter s'est vendu comme des petits pains alors, comme d'habitude, les autres éditeurs ont essayé d'en faire autant sans faire preuve d'une quelconque originalité. Pour cette conversion (Fatal Fury a d'abord été créé sur Neo Geo), l'éditeur n'a vraiment pas fait beaucoup d'efforts. Le jeu est bien trop facile et, de plus, il n'est pas très maniable. Intéressez-vous plutôt à Rama 1/2. *Sam*

PRESENTATION	65%
Un tableau d'options complet, mais le reste de l'intro a disparu.	
GRAPHISMES	83%
Franchement un ton en dessous de la version Neo Geo.	
ANIMATION	80%
Les sprites bougent bien, mais il n'y a pas assez de positions intermédiaires.	
BANDE-SON	35%
La bande sonore est vraiment déplorable pour une machine comme la SFC.	
JOUABILITE	73%
Difficile de réaliser les coups spéciaux sans disposer d'un joystick d'arcade.	
DUREE DE VIE	65%
Ce n'est qu'un banal beat'em all de plus.	
INTERET	**79%**
Le jeu a beaucoup perdu lors de sa conversion pour SFC. On attendait mieux.	

NINJA WARRIOR

MEGA CD-ROM



1993: le pays est en crise. Un dictateur fou à tendance psychotique, Banglar, a pris le pouvoir. Ses hommes de main, brutes épaisses et mercenaires assoiffés de sang, exécutent tous ceux qui ne se soumettent pas au nouveau régime. Le chef de la résistance a fait construire en grand secret deux cyborgs ultramodernes, les AT-BU 10. L'un a l'apparence d'un homme et l'autre celui d'une femme. Ils peuvent lancer des shurikens et donner des coups de poignard. En combat rapproché, ils peuvent utiliser leurs poignards pour se protéger. Leur mission consiste à pénétrer jusqu'à l'endroit où se cache le tyran pour l'assassiner. Les deux robots sont protégés par une armure sous leur tenue de ninja mais, au fur et à mesure qu'ils encaissent des coups, leurs protections diminuent et les parties vitales sont progressivement exposées. Un Ninjawarrior qui a encaissé trop de coups disparaît dans une explosion.

TAITO

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	1
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	3
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX F

L'AVIS DE BANANA

J'ai bien aimé ce CD-ROM. J'apprécie tout d'abord l'homogénéité des décors. Les graphistes n'ont pas tenté d'assembler tout ce qui leur passait par la tête, laissant ainsi aux décors une unité graphique très évocatrice d'un univers cyberpunk. Les thèmes musicaux sont très réussis. En revanche, la maniabilité laisse à désirer. *Banana San*

L'AVIS DE KANEDA KUN

Avec Ninjawarriors, Taito adapte sur MCD un de ses titres les plus connus et qui a fait les beaux jours des passionnés des salles d'arcade. Dommage que le jeu ne soit pas plein écran, car on se sent un peu à l'étroit dans la petite fenêtre animée. De plus, ce jeu semble avoir été conçu pendant une période de vaches maigres. Peu de techniques de combat, peu de bonus, pas assez de salles secrètes... Décidement, le poids de l'âge commence à se faire sentir. *Kaneda Kun*

PRESENTATION	81%
L'intro nous plonge de suite dans l'ambiance du jeu.	
GRAPHISMES	91%
Graphismes très réalistes, tout à fait appropriés au scénario.	
ANIMATION	86%
Même à deux, l'animation reste fluide, mais les actions possibles sont trop limitées.	
BANDE-SON	95%
La bande sonore est vraiment excellente et tire parti à fond du CD-ROM.	
JOUABILITE	70%
La maniabilité n'est pas parfaite, en particulier dans les sauts.	
DUREE DE VIE	83%
La difficulté du jeu, sans être rebutante, vous donnera du fil retordre pour un bon moment.	
INTERET	**78%**
Un jeu qui a un peu vieilli et qui aurait mérité un petit lifting.	

FATAL FURY 2

NEO GEO

Ils sont de retour, ils ne sont pas contents et, cette fois, ils sont venus avec tous leurs petits copains. Andy et Terry Bogard, ainsi que Joe Higashi, reviennent plus en forme que jamais dans Fatal Fury 2. Ils disposent maintenant de nouveaux coups spéciaux et de nouveaux adversaires. Totalement calqué sur le modèle de Street Fighter II, ce jeu de combat vous permet de choisir entre huit personnages différents pour participer à la compétition la plus violente qui soit. Vos combats vous emmèneront aux quatre coins du monde, à la recherche d'adversaires de plus en plus puissants. Entre Big Bear le catcheur qui dissimule des bombes dans ses chaussettes, Jubei Yamada, maître du judo, Mai Shiranui la ninja de choc, Kim Kap Hwan, expert en Tae Kwon Do ou Chin Shin Zan, dont l'imposante bedaine est une arme redoutable, les héros du premier épisode auront fort à faire.

SNK

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	3
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	4
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX G

L'AVIS DE MARC

J'ai beau chercher, je ne vois pas de défaut notable à Fatal Fury 2. Techniquement, c'est parfait. Aucun ralentissement, des graphismes géniaux, une ambiance sonore à vous faire exploser les tympans. Dans ces conditions, le prix de la Neo Geo se justifie. On atteint tout simplement la qualité des jeux d'arcade, pas moins. *Marc*

L'AVIS DE GI Gee

Ce jeu est vraiment très bien. Art of Fighting et World Heroes étaient déjà techniquement excellents, mais il leur manquait l'ambiance et la variété de Street Fighter II. Si Fatal Fury 2 est peut-être un peu moins beau (encore que...) que les deux autres, il est aussi infiniment plus agréable, grâce à une plus grande variété dans les coups et, surtout, à la force équivalente des différents personnages. Enfin, le jeu laisse aussi de la place à la stratégie. *GI Gee*

PRESENTATION	50%
Rien d'extraordinaire.	
GRAPHISMES	96%
Plus de douze décors différents et colorés font office de ring.	
ANIMATION	98%
La réalisation est impeccable. Aucun ralentissement malgré des sprites énormes.	
BANDE-SON	98%
Vous allez en prendre plein les oreilles ! Avec les bruitages digitalisés, on s'y croit.	
JOUABILITE	95%
Les quatre boutons du joypad sont utilisés et chaque personnage dispose d'au moins 3 coups spéciaux.	
DUREE DE VIE	96%
Comment se lasser d'un jeu aussi bien fait ? La durée de vie est égale à celle de votre joypad.	
INTERET	**97%**
Profitant pleinement des capacités de la Neo Geo, FF2 est (un poil) supérieur à Street Fighter. Eh oui !	

FINAL FIGHT

MEGA CD-ROM

Amis de la baston et du combat de rue, le jour de gloire est arrivé ! La fille du maire, Jessica, vient d'être enlevée par Mad Dog, le chef d'une bande de voyous. Il exige que Haggar, le maire, le laisse installer son petit business de trafics louches, d'extorsion de fonds, de vente de drogue... Celui-ci est bien décidé à ne pas se laisser faire. D'autre part, deux amis, soupirants de Jessica et experts en arts martiaux, Guy et Cody, partent à son secours. Vous allez, seul ou en compagnie d'un autre joueur, incarner l'un de ces trois amateurs justiciers, armés d'une solide quantité de muscles et d'une bonne dose d'inconscience. Il vous faudra traverser la ville, prendre le métro et vous promener au sommet des immeubles avant d'atteindre le repaire de Mad Dog. Inutile de préciser que des meutes de sbires à la solde du super-vilain feront tout leur possible pour vous empêcher d'arriver au bout.

SEGA

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	4
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	4
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX F

L'AVIS DE BANANA

Le tant attendu Final Fight débarque enfin sur Méga-CD. Rappelons tout de même, pour ceux qui étaient plongés depuis une dizaine d'années dans un coma profond, que ce titre est sans doute LA référence de ce style de jeu. Toujours copié, jamais égalé, c'est un jeu dont la jouabilité est excellente. *Banana San*

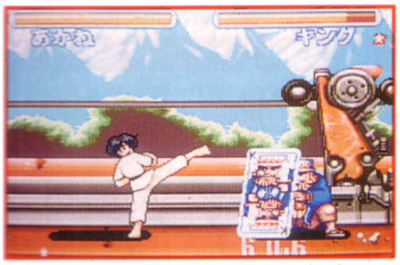
L'AVIS DE KANEDA KUN

Final Fight est un titre qui a des qualités malgré une conception qui commence à dater un peu. Si on le compare à des jeux similaires arrivés plus récemment sur le marché (Street Fighter II par exemple), on peut critiquer l'action assez répétitive, le manque de variété des adversaires ou le peu de liberté de mouvement. Ces petits détails ne suffisent cependant pas à ternir la réputation d'un des plus célèbres jeux de baston. *Kaneda Kun*

PRESENTATION	92%
Un petit dessin animé résume l'intrigue.	
GRAPHISMES	85%
En dépit d'une palette limitée, les graphistes ont fait un excellent travail.	
ANIMATION	92%
L'animation des trois héros est remarquable, détaillée et rapide.	
BANDE-SON	88%
Une musique rythmée et sympathique, avec de nombreux bruitages.	
JOUABILITE	93%
Les commandes sont suffisamment simples pour permettre une prise en main immédiate.	
DUREE DE VIE	72%
Le jeu n'est pas très difficile, mais l'action est un peu répétitive.	
INTERET	**92%**
Malgré une conception un peu vieillotte, Final Fight reste un des meilleurs beat'em all.	

RANMA 1/2 NEW

SUPER FAMICOM



Ranma, notre androgyne préféré(e) est de retour. Androgyne, avez-vous dit? Eh oui, car Ranma a la particularité de changer de sexe. Au cours de sa tendre enfance, il a eu la malchance de faire trempette dans un lac magique, au fin fond de la Chine. Et maintenant, au moindre contact avec de l'eau à basse température (appelée aussi eau "froide"), il se transforme en fille. Pour reprendre sa forme initiale, il doit entrer en contact avec de l'eau dont la température est supérieure à celle du corps humain (dite eau "chaude", pour ceux du dernier rang, qui ont du mal à suivre l'exposé). vous pouvez choisir indifféremment d'incarner Ranma-fille ou Ranma-garçon, mais aussi Shampoo, la plus agile, Moose, le lanceur d'œufs explosifs, Ukyou, la petite cuisinière de service... j'en passe et des meilleurs. En ce qui concerne le temps, il peut être, au choix, libre ou limité, à vous de décider.

MASAYA	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	NON
Nx de DIFF.	2
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX F

L'AVIS DE DOGUY

Je ne suis pas aussi enthousiaste que Sam. J'avais pourtant apprécié le jeu sur PC Engine car ses nombreuses séquences animées en faisaient tout un spectacle. Cette version sur NES est nettement moins prenante, bien que les personnages soient aussi délirants et qu'il y ait autant de coups spéciaux. *Doguy*

L'AVIS DE SAM

C'est tout simplement génial. L'ambiance est bien celle du dessin animé. Dans le genre beat'em all, voilà un jeu qui fait autant preuve d'originalité que d'humour. Les graphismes n'ont pas été bâclés et, côté bruitages, c'est du tout bon. Pouvoir choisir parmi un grand nombre de personnages est un plus. Les sprites sont maintenant plus gros et il est possible de choisir parmi plusieurs modes de jeu. C'est un bon jeu de combat qui vous fera éclater de rire. *Sam*

PRESENTATION	85%
De très jolies démos, très sympathiques en dépit d'un texte tout en japonais.	
GRAPHISMES	88%
De beaux décors variés et des sprites bien dessinés.	
ANIMATION	81%
Une très bonne animation pour tous les personnages.	
BANDE-SON	87%
Les musiques sont typiquement japonaises. Les bruitages sont très réussis.	
JOUABILITE	80%
Une bonne jouabilité, mais il faudra rechercher activement les coups spéciaux.	
DUREE DE VIE	65%
En mode seul, ce jeu est hélas bien trop facile. Seule solution: les modes pour deux.	
INTERET	**83%**
Un jeu qui gagne en humour ce qu'il perd en action.	

CYBORG JUSTICE

MEGADRIVE

Je vous fais grâce du scénario, hautement original, de Cyborg Justice et je rentre directement dans le vif du sujet. Pour définir le genre de ce jeu, on pourrait le classer dans la catégorie d'un Streets of Rage II façon futuriste. Ici, le combattant des rues est remplacé par un robot multifonctions genre Moulinex. Le jeu propose deux modes distincts: dans la partie Aventure, vous devrez vaincre autant de robots que nécessaire pour franchir les cinq niveaux de jeu — pas franchement original. Le mode Versus est un face-à-face classique qui permettra à deux joueurs de customiser leurs robots grâce à une panoplie de bras et de jambes articulés et de cuirasses aux caractéristiques différentes. On se retrouve alors dans un classique match en deux manches gagnantes. Le but sera de surprendre son adversaire avec, par exemple, un robot doté de jambes téléscopiques et d'un bras armé d'une scie circulaire.

SEGA	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX D

AVIS DE T. REX

Cyborg Justice, c'est un peu le Meccano de la baston. Heureusement, car il rattrape par là le peu d'originalité du mode Aventure, qui est très rapidement lassant. En revanche, le mode Versus, où l'on peut construire son propre robot pour affronter un autre joueur, est particulièrement intéressant et original. *T. Rex*

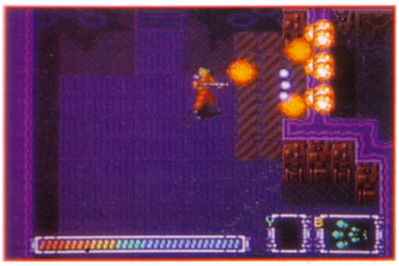
AVIS DE MAX

Rapidement lassé par le mode Aventure du jeu, j'ai appelé Wiekl-en pour lui proposer de construire un robot comme le mode Versus permet de le faire. Le but est d'attribuer à votre robot une arme, un tronc et des jambes aux caractéristiques propres à surprendre l'adversaire. Les possibilités de mouvements offertes par le paddle font alors de Cyborg Justice un jeu rigolo et défoulant, même s'il ne peut soutenir la comparaison avec les meilleurs titres du genre. *Max*

PRESENTATION	69%
Une démo du jeu dans l'intro et c'est tout.	
GRAPHISMES	82%
Bonne exploitation de la couleur dans les décors. Les sprites sont corrects.	
ANIMATION	81%
Les animations sont de bonne qualité et drôles de surcroît.	
BANDE-SON	72%
Rien de vraiment transcendant. Les bruitages sont corrects, sans plus.	
JOUABILITE	85%
Pas de reproche à ce sujet, le paddle est bien exploité.	
DUREE DE VIE	71%
On se lasse vite du mode Aventure. En revanche, le mode Versus est riche en possibilités.	
INTERET	**80%**
Si vous aimez les jeux de baston pour deux joueurs, vous serez satisfait.	

IKARI NO YOSAI

SUPER FAMICOM



Quelque part au XXIe siècle, un centre de recherches militaires coupe brutalement toutes communications avec l'extérieur. Pour résoudre ce mystère, des enquêteurs sont dépêchés sur place. Bien évidemment, on ne les a jamais revus. Or, les projets d'armes et d'équipements spéciaux mis au point dans ce laboratoire sont à ce point redoutables qu'on ne peut en aucun cas courir le risque de les voir tomber entre les mains de l'ennemi. Il est donc décidé d'infiltrer dans la place un combattant presque parfait, un androïde bénéficiant des derniers progrès de la cybernétique. Sa mission consiste à découvrir ce qui s'est passé dans le centre de recherche et à neutraliser l'éventuel envahisseur. Pour mener à bien sa mission, il peut compter sur la présence d'un réseau d'ordinateurs qui sont en mesure de lui fournir à tout instant le plan de chacun des niveaux qui composent le complexe.

JALECO	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	1
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX F

AVIS DE BANANA SAN

Ikari no Yosai est un jeu inégal. Les décors sont très réussis et induisent une ambiance absolument unique. Les petites animations sont également très bien faites et la maniabilité du cyborg rend le jeu très attrayant. Néanmoins, les adversaires se ressemblent trop et l'action est trop simple, ce qui diminue l'intérêt du jeu. *Banana San*

AVIS DE KANEDA KUN

Cette cartouche me fait furieusement penser (NDLR: attention au surmenage!) à un jeu d'Acclaim, Smash TV, avec la diversité des bonus en moins. Comme dans ce dernier, il s'agit de parcourir des niveaux de labyrinthes, une arme dans chaque main. Votre occupation première consiste à blaster tout ce qui bouge. Mais, à la différence de Smash TV, Ikari vous demandera un peu plus de jugeotte, puisque l'aspect stratégie n'est pas totalement négligé dans ce jeu. *Kaneda Kun*

PRESENTATION	92%
Une petite animation vous met au courant de l'histoire.	
GRAPHISMES	91%
Sobres et efficaces, ils conviennent parfaitement à l'ambiance du jeu.	
ANIMATION	85%
Pas de prouesses particulières, mais un travail correct.	
BANDE-SON	75%
Les thèmes sonores sont très rythmés, avec des bruitages efficaces.	
JOUABILITE	85%
Le personnage est très maniable et les armes sont faciles à utiliser.	
DUREE DE VIE	65%
C'est trop répétitif et trop simple, au point d'être un peu décevant.	
INTERET	**70%**
De bonnes idées mal exploitées, ce qui nuit à la qualité du jeu.	

DRAGON BALL Z II

SUPER FAMICOM

Que tous ceux qui aiment et suivent régulièrement le dessin animé japonais Dragon Ball Z se réjouissent: ils vont enfin pouvoir incarner leurs héros préférés, Sangoucou, Vegeta et autres Petit Cœur pour affronter les robots mutants. Ce beat'em all est traité à la manière de Street Fighter II. Les combats se déroulent dans un espace clos. Toutefois, les combattants ont aussi la possibilité de s'affronter dans les airs ou de se balancer des missiles magiques à grande distance. Lorsque les personnages sont séparés par une trop grande distance, l'écran se trouve partagé par une ligne verticale, horizontale ou oblique, selon la position respective des deux protagonistes. La cartouche offre plusieurs modes de jeu: en solo, duel à deux joueurs, mode tournoi. Les possibilités de paramétrage sont tout aussi variées, permettant ainsi d'adapter la difficulté du jeu à la force de chaque joueur.

BANDAI	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	1
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	6
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX F

L'AVIS DE BANANA

Rappellez-vous, dans Console+ n° 18, j'avais mentionné que l'éditeur avait donné aux programmeurs une seule consigne: le produit est sûr de se vendre donc ne faites pas de zèle. Effectivement, la consigne a été respectée et je persiste et signe: le jeu est amusant, mais souffre de ralentissements et les décors sont bâclés! *Banana San*

L'AVIS DE SPIRIT

Cette cartouche dispose de tous les ingrédients pour faire un bon beat'em all. Elle reprend des personnages connus, ce qui ne manquera pas d'enflammer l'imagination. Les possibilités de déplacement et de combat sont d'une très grande richesse. Mais ce sont les coups spéciaux qui retiennent le plus l'attention. Ils sont très variés et très impressionnants à voir. Ils sont toutefois assez difficiles à réaliser. Dragon Ball Z ravira les fans de Street Fighter II. *Spirit*

PRESENTATION	75%
Correcte, sans plus: des images monochromes, des voix digitalisées et une démo.	
GRAPHISMES	85%
Les sprites sont superbement dessinés. En revanche, les décors sont sommaires.	
ANIMATION	88%
C'est fluide et rapide, mais il persiste des ralentissements notables.	
BANDE-SON	82%
La musique est agréable, mais répétitive. Les bruitages sont à peine meilleurs.	
JOUABILITE	80%
Les mouvements de base sont aisés à exécuter. En revanche, les mouvements spéciaux sont complexes.	
DUREE DE VIE	85%
Cette cartouche n'a aucune chance de résister longtemps aux professionnels de la baston.	
INTERET	**88%**
C'est un bon beat'em all mais, manifestement, les concepteurs ne se sont pas fatigués.	

FATAL FURY

MEGADRIVE

Takara continue sa politique d'adaptation de titres Neo Geo. Cette fois-ci, il s'agit de la conversion pour Megadrive d'un des titres phares de SNK, à savoir Fatal Fury. Ce jeu de combat vous met dans la peau d'un professionnel des arts martiaux. Vous pouvez choisir d'incarner un des trois combattants: Andy Bogard, qui maîtrise les techniques martiales japonaises, Terry Bogard, spécialiste du combat de rue, ou Joe Higashi, as de la boxe Thaï. Comme chaque année, un "festival" organisé par le vil Geese, a lieu dans la ville. Il oppose les meilleurs combattants dans une série de luttes sans merci. Il permet en fait à Geese de recruter discrètement des guerriers qu'il utilisera pour ses activités illégales. Votre tâche consiste à affronter, un par un, différents adversaires dans les sept quartiers de la ville, avant d'arriver jusqu'à Geese, que vous devrez vaincre dans un combat sans merci.

TAKARA	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	—
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE GI Gee

Connaissez-vous Fatal Fury II sur Neo Geo? C'est à mon avis le meilleur jeu de combat existant, un cran au dessus de Street Fighter II. Malheureusement, la MD n'est pas le Neo Geo et, en dépit des prouesses des programmeurs de Takara, ce jeu reste assez loin de l'original. Son avantage est d'être l'un des meilleurs sur MD. *GI Gee*

L'AVIS DE SAM

Ça, c'est de la conversion! Certes, sans la qualité de la Neo Geo, mais il est clair que, pour cette conversion, Takara a tiré le meilleur parti de la Megadrive, ce qui n'avait pas été le cas en ce qui concerne la version Nintendo 16 bits. Ici, on voit bien que les graphismes ont été soignés, que l'animation est rapide et que les thèmes musicaux ont bien été étudiés. C''est un bon jeu de baston, mais je vous suggère tout de même de comparer avec Street Fighter II'. *Sam*

PRESENTATION	66%
Présentation des personnages et de leurs coups spéciaux ainsi qu'une petite démo.	
GRAPHISMES	82%
La palette restreinte est compensée par un choix des couleurs judicieux.	
ANIMATION	73%
Peu de positions intermédiaires, d'où des mouvements saccadés, bien que rapides.	
BANDE-SON	69%
La musique est correcte, sans plus. Les bruitages sont bons.	
JOUABILITE	71%
Le joypad est un problème. Rien ne remplace un bon joystick pour les coups spéciaux.	
DUREE DE VIE	80%
Le mode deux joueurs garantit une longue durée de vie à cette cartouche.	
INTERET	**84%**
C'est une adaptation fidèle, meilleure que celle sur SNIN.	

SENGOKU 2

NEO GEO

Sengoku ressemble beaucoup au premier épisode. Il s'agit d'un jeu de combat à scrolling horizontal dans lequel vous dirigez deux solides gaillards spécialisés dans l'art de sauver le monde, comme tout héros de jeu vidéo digne de ce nom. Outre leurs talents de bretteurs, ils sont capables de concentrer leur énergie pour libérer des boules de feu destructrices. Ils peuvent aussi ramasser des pastilles de force pour augmenter leurs pouvoirs. Comme dans Sengoku, vous pouvez faire appel à trois esprits frappeurs pour vous aider. Une fois qu'un de ces esprits a pris possesion de votre corps, vous vous transformez carrément en un autre guerrier, goblin, chien sauvage ou ninja. Chacun de ces guerriers a, bien évidemment, ses avantages et ses inconvénients. Fait suffisamment rare dans les jeux de baston pour mériter d'être signalé, le jeu permet de parer les coups des adversaires.

SNK	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	3
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	4
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX H

L'AVIS DE MARC

Sengoku 2 est un bon petit jeu de baston, même si le premier du nom n'était pas vraiment génial. Il propose une panoplie de coups plus variée, la possibilité de parer les attaques adverses mais l'action est quelque peu confuse en dépit de beaux graphismes. Un bon jeu, mais un cran en dessous de Ninja Commando. *Marc*

L'AVIS DE GI Gee

Sengoku 2 est grand, beau, varié. Il offre de très nombreuses possibilités de coups et de pouvoirs spéciaux, des monstres superbes et une belle palette de décors soignés. Pourtant, je n'arrive pas à accrocher. Est-ce le manque d'originalité ou la confusion de l'affichage, ou encore une facilité de progression déconcertante qui m'a lassé? Je ne sais pas. Le jeu a beau être sympa, je lui préfère néanmoins mille fois Fatal Fury II. *GI Gee*

PRESENTATION	80%
Comme toujours, une bonne explication des coups en début de jeu.	
GRAPHISMES	90%
Les sprites sont grands et les décors bien faits, malgré une certaine confusion dans l'action.	
ANIMATION	90%
L'animation est absolument nickel, à tel point que l'on n'ose pas y croire.	
BANDE-SON	85%
Les bruitages et la musique sont classiques, sauf les moines bouddhistes qui marmonnent dans le fond.	
JOUABILITE	80%
Le contrôle des personnages est excellent, mais l'action est parfois confuse.	
DUREE DE VIE	80%
Inutile de mettre du Velcro sur le siège, le jeu suffit à vous maintenir devant l'écran.	
INTERET	**83%**
Ce n'est pas le meilleur beat'em all sur Neo Geo, mais son originalité le place dans le peloton de tête.	

BATTLETOADS

MEGADRIVE

Finies les tortues Ninja! L'heure du crapaud guerrier a sonné! Ici, on déteste les pizzas... En revanche, rien de tel qu'un moucheron gobé au vol d'un petit coup de langue pour se remettre en forme. Non, vous ne rêvez pas, les deux héros de ce soft délirant sont bien deux crapauds, baveux mais néanmoins sympathiques et "branchés". Nos deux compères ont pour mission de bondir au secours de leur copine Angelica, kidnappée par la méchante (mais sexy) Reine Noire. Bien entendu, les deux batraciens sont des champions de la castagne et connaissent un bon nombre de prises de karaté spectaculaires qui, conjuguées à leurs sauts acrobatiques, font des ravages, d'autant plus que nos gaillards n'hésitent pas à se servir des restes de leurs infortunés adversaires: barres de fer, boulets de canon, bocaux toxiques! Les bougres sauvent aussi piloter des motojets et slalomer entre les obstacles.

TRADEWEST

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	5
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE SPY

C'est un jeu original, bourré d'humour et dont l'action ne faiblit jamais. Bien sûr,les graphismes sont un peu simples, avec des couleurs plutôt ternes et les tests de collision des sprites manquent de précision. Mais diriger les deux crapauds reste un immense plaisir en dépit de tous ces (petits) défauts. *Spy*

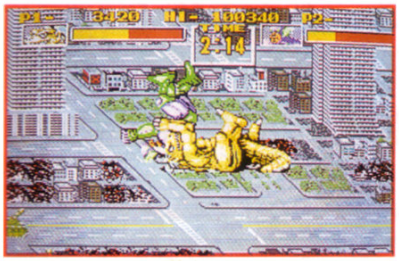
L'AVIS D'HOMER

Battletoads est la preuve qu'un jeu peut être excellent même s'il est dépourvu de graphismes tape-à-l'oeil et de sons délirants. Vous serez peut-être déçu par le look, mais certainement pas par le jeu. L'action varie à chaque niveau et les séquences sont plus excitantes les unes que les autres. Les combats sont très complets, la séquence de descente en rappel est originale et la poursuite en motojet n'a rien à envier à Return of the Jedi! *Homer*

PRESENTATION	83%
Les scènes sont entrecoupées de petites séquences animées très sympathiques.	
GRAPHISMES	67%
Dommage que les graphismes aient l'air de sortir tout droit d'une NES!	
ANIMATION	84%
La bonne animation rattrape un peu les graphismes trop sommaires.	
BANDE-SON	70%
La musique d'intro mise à part, la bande son manque d'originalité.	
JOUABILITE	92%
La jouabilité est excellente dans toutes les séquences du jeu	
DUREE DE VIE	85%
A chaque partie, on va un peu plus loin et, surtout à deux, le jeu est très prenant.	
INTERET	**94%**
La variété de l'action et l'humour font vite oublier la pauvreté des graphismes et de la bande son.	

KING OF THE MONSTERS

MEGADRIVE



Tous les monstres se sont donné rendez-vous pour régler une fois pour toutes une question qui leur tient à cœur. Qui, de Superman, King Kong et autres Godzilla, est le plus fort? Les combats vont se dérouler dans des arènes assez particulières: Megaport, avec son pont géant et ses derricks, Castle City et son splendide château, Dragon City et, enfin, Tokyo. Le combat se déroule un peu à la manière d'un match de catch: prises de corps, coups de poing, de pied ou même de queue, projections et autres amabilités sont autorisées. En outre, les monstres n'hésiteront pas à se mordre ou à s'encorner. Chaque monstre possède, en plus de ses armes naturelles, un pouvoir spécial: jet de flammes, projection de rocs ou de missiles magiques, laser... Pour gagner, il faudra non seulement réduire à zéro l'énergie de l'adversaire, mais aussi le maintenir au sol pendant au moins trois secondes.

TAKARA

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	1
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	43
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX E

L'AVIS DE JIMMY H.

Les jeux de baston ont le vent en poupe et on voit apparaître du bon et du moins bon. King of the Monsters fait partie de la première catégorie. Si les attaques sont ici moins variées que dans SFII, elles sont largement suffisantes et, surtout, plus faciles à exécuter. A deux, les combats sont encore plus endiablés. *Jimmy H.*

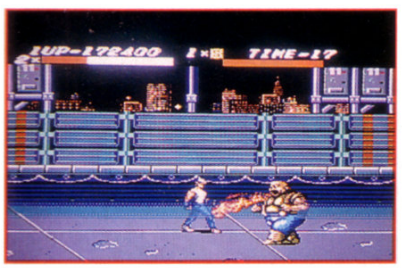
L'AVIS DE SPIRIT

Connaissant la version Neo Geo, j'avais quelques inquiétudes quant à une conversion pour une console moins performante. Bien que la version Megadrive ait perdu deux adversaires au passage, je dois avouer que mes inquiétudes étaient injustifiées. Cette version s'offre même le luxe de corriger quelques défauts de la précédente. Les sprites sont de grande taille, les combats sont variés et le fait de piétiner une ville au passage élargit encore le champ d'action. *Spirit*

PRESENTATION	85%
Des options de jeu complètes, avec rappel de l'attribution des touches.	
GRAPHISMES	89%
Les décors, très travaillés, rendent bien la taille des monstres.	
ANIMATION	88%
De grands sprites, animés sans le moindre ralentissement.	
BANDE-SON	87%
Les thèmes musicaux sont bons et les bruitages sont à la hauteur.	
JOUABILITE	92%
Des coups peu nombreux, mais faciles à réaliser. Les monstres réagissent au quart de tour.	
DUREE DE VIE	82%
Il n'y a malheureusement que quatre adversaires...	
INTERET	**89%**
Un bon jeu de baston, agréable à jouer et simple à contrôler.	

STREETS OF RAGE

SEGA



Je ne vais pas vous présenter à nouveau Street of Rage, l'un des meilleurs beat'em all sur Megadrive. Pour ceux qui ne le connaîtraient pas encore (en supposant qu'il y en ait), c'est un jeu de combat dans lequel deux joueurs doivent casser du méchant à longueur de niveau. Sega a donc adapté ce jeu sur Master System, ce qui fera plaisir à tous les possesseurs de la petite 8 bits. Il va de soi que ce jeu a perdu dans la conversion un certain nombre d'éléments. En premier lieu, il n'est plus possible de jouer à deux. Vous pouvez toujours choisir votre personnage parmi les trois héros disponibles, chacun ayant ses avantages et ses défauts. Le but du jeu est d'éliminer tous les méchants, soit à mains nues, soit à l'aide des armes que vous trouverez éparpillées un peu partout. Vous pourrez trouver également diverses préparations culinaires qui vous aideront à récupérer des points d'énergie.

SEGA

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	3
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	3
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX C

L'AVIS DE SPIRIT

La version Master System de Streets of Rage est loin de valoir celle pour Megadrive, ce qui ne l'empêche pas d'être tout à fait correcte. Le héros dispose des mêmes coups que sur MD. Le scrolling est bon, mais les sprites clignotent légèrement, ce qui s'avère désagréable. Le niveau de difficulté est, hélas, trop bas. *Spirit*

L'AVIS DE GI Gee

Streets of Rage n'est pas le meilleur jeu de la Master System. Mais, passé une première phase de déception, due principalement au fait que je connais la version MD, on découvre un petit jeu sans surprises, mais agréable. Son principal défaut, ce ne sont ni les graphismes, ni l'animation, mais la facilité. Je suis arrivé au dernier niveau dès la première partie et finir le jeu en mode facile ne pose aucun problème. Sympa, mais uniquement pour les mordus. *GI Gee*

PRESENTATION	77%
Jolie séquence animée présentant les protagonistes ainsi que la mission.	
GRAPHISMES	65%
Graphismes fins et détaillés, mais qui manquent tout de même de couleur.	
ANIMATION	68%
Le scrolling est fluide et l'animation rapide, mais le nombre de positions intermédiaires est restreint.	
BANDE-SON	70%
La musique est agréable et soutenue par des bruitages simples, mais efficaces.	
JOUABILITE	86%
Le héros répond aux sollicitations sans problèmes.	
DUREE DE VIE	52%
Un joueur moyen finira le jeu en mode facile en quelques heures...	
INTERET	**72%**
Un jeu agréable et varié, même s'il souffre d'une trop grande facilité.	

STRIDER 2

MEGADRIVE

US GOLD	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	5
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE GI Gee

Mon premier réflexe a été de dire "c'est leeent!" C'est vrai que le héros se déplace sensiblement moins vite que dans le précédent épisode. Néanmoins, le jeu est suffisamment prenant pour faire oublier ce défaut. L'action est soutenue et le jeu est assez difficile. La musique n'est pas révolutionnaire, mais le jeu n'en est pas moins excellent. *GI Gee*

Enfin, Strider 2 est arrivé! C'est bien simple, si, jusqu'à maintenant, vous m'aviez demandé quel était mon jeu préféré sur Megadrive, j'aurais répondu sans hésitation Strider 1.
Cette nouvelle version est-elle meilleure que la première? Le réponse est indiscutablement non. Certes, Strider 2 est plus original que son prédécesseur, il est également plus difficile, notamment parce que les deux derniers niveaux sont de vrais labyrinthes. Mais il est moins beau et, en dépit d'une difficulté plus grande, il est aussi moins long.
Enfin, certains seront sans doute déçus de voir que certaines scènes de Strider 1 ont été reprises telles quelles. Vous voilà donc reparti à la chasse au Big Master. Mais cette fois, au lieu de vous enfuir comme une lavette après sa destruction, vous irez délivrer une jolie jeune fille qui vous attend avec impatience dans sa geôle.

L'AVIS DE PETER

Le jeu le plus attendu des Megadrivers depuis Strider 1 est enfin entre mes mains! J'en pleure, tant c'est beau. Pourtant, j'avoue que pendant la première minute de jeu, je me suis senti au bord du désespoir. J'ai trouvé que l'animation était plus lente, les graphismes moins beaux... La qualité globale du jeu est cependant géniale. Strider 2 propose plus d'épreuves et de difficultés que le premier épisode. Dommage qu'il soit plus court. *Peter*

PRESENTATION	82%
Intro simple, mais avec de nombreuses options.	
GRAPHISMES	86%
Les trois premiers niveaux sont moyens, mais les suivants sont superbes.	
ANIMATION	87%
Tout est parfait, bien qu'un peu lent.	
BANDE-SON	95%
Comme dans Strider 1, les thèmes sont très bien réalisés.	
JOUABILITE	89%
Les premières parties sont assez difficiles, mais le contrôle est excellent.	
DUREE DE VIE	79%
Le jeu est difficile, mais pas très long: à peine cinq niveaux.	
INTERET	**91%**
Digne successeur de Strider 1, il aurait cependant mérité quelques niveaux de plus.	

TERMINATOR

SUPER NINTENDO

MINDCAPE	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	5
CONTINUE ?	NON
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE DOGUY

The Terminator: voilà un titre fort qui évoque l'un des films les plus marquants de ces dernières années. Mais quelle déception lorsque l'on entre dans le jeu! Si la présentation reprend habilement le générique du film, le jeu n'est qu'un beat'em all de qualité moyenne, dont les graphismes et l'animation sont tout juste moyens. *Doguy*

Los Angeles, 2029: une guerre sans fin oppose les machines, dirigées par le super-ordinateur Skynet, aux quelques rares humains survivants menés par John Connor, le leader de la résistance. Sur le point de perdre une bataille décisive, Skynet décide d'envoyer un Terminator dans le passé avec pour mission de tuer la mère de John avant la naissance de celui-ci. Pour empêcher les machines de modifier le passé, et donc par conséquent le futur, John Connor envoie un de ses hommes à la poursuite du Terminator. Cet homme, c'est vous. Vous allez tout d'abord devoir traverser le champ de bataille, jusqu'à la base de Skynet. Armé au départ d'une simple mitrailleuse, vous pourrez ramasser des armes plus perfectionnées en chemin, avant de vous infiltrer jusqu'à la machine à voyager dans le temps. Lancé aux trousses du Terminator, vous vous retrouvez alors à Los Angeles en 1989, nu comme un ver...

L'AVIS D'HOMER

Terminator est l'adaptation de film la plus fidèle que j'aie pu voir. Le soft suit très exactement le scénario et nous fait vivre même des passages absents du film. Mais le jeu est trop difficile... Chaque fois que votre personnage meurt, vous devez repartir depuis le tout début du niveau. Et inutile de compter sur une quelconque option continue ou un mot de passe! Il n'est possible de progresser qu'un mémorisant à l'avance l'emplacement de chaque adversaire. *Homer*

PRESENTATION	80%
L'intro reprend le générique de Terminator et une belle séquence animée.	
GRAPHISMES	84%
Les décors, très sombres, recréent l'ambiance du film mais manquent de lisibilité.	
ANIMATION	82%
La démarche et les mouvements du héros sont spectaculaires.	
BANDE-SON	57%
Les bruitages sont bien en dessous de la moyenne et deviennent franchement énervants.	
JOUABILITE	80%
Les réactions du personnage sont parfaites mais la difficulté du jeu exige une grande précision.	
DUREE DE VIE	70%
La difficulté fait qu'il faudra beaucoup de temps pour en venir à bout.	
INTERET	**72%**
Une adaptation dont le niveau de difficulté est un peu décourageant.	

WORLD HEROES 2

NEO GEO

ALPHA	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	4
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX G

L'AVIS DE GI Gee

Ce jeu est absolument superbe! World Heroes était déjà un bon jeu et son successeur offre encore plus d'adversaires, plus de coups spéciaux, plus de graphismes, plus de musiques. Il est aussi plus rapide et plus maniable et il est difficile de lui trouver des défauts. C'est une bonne raison d'acheter une Neo Geo. *GI Gee*

World Heroes, vous connaissez? Ce jeu de combat conçu par Alpha pour la Neo Geo était un clone de Street Fighter II, version Hollywood, qui proposait huit personnages différents. Avec cette nouvelle version, jamais une cartouche n'a autant mérité de profiter de la renommée de son prédécesseur en lui empruntant son nom. En effet, tous les combattants du premier épisode sont présents, plus six querriers totalement inédits. En plus de ces nouvelles recrues, un mode duel a été ajouté et, bien sûr, toute une ribambelle de coups spéciaux, plus spectaculaires les uns que les autres, exécutés grâce à des combinaisons de mouvements à la manette. Enfin, deux innovations de taille: les coups spéciaux sous forme de projectiles peuvent être renvoyés à l'expéditeur grâce à une parade adéquate, et les prises au corps peuvent être contrecarrées par le défenseur, lequel devient alors attaquant.

L'AVIS DE MARC

Je n'en reviens pas! Cette suite de World Heroes est un véritable bijou et il a fallu que j'enlève le tabouret de Wieklen pour qu'il arrête de jouer. Depuis, il pleure pour que je ramène la cartouche. World Heroes II est bourré de bonnes idées: parade des coups spéciaux, contre-projections, nouveaux coups spéciaux... Ce jeu donne dans la démesure avec des effets spéciaux spectaculaires et un humour omniprésent. De plus, la panoplie de personnages est très riche. *Marc*

PRESENTATION	88%
Une superbe séquence animée en guise d'introduction.	
GRAPHISMES	90%
L'environnement graphique a été très soigné.	
ANIMATION	90%
Quelques ralentissements sans importance. Le scrolling est impeccable.	
BANDE-SON	95%
Difficile de faire plus réaliste — il suffit de fermer les yeux pour s'y croire.	
JOUABILITE	96%
Les tactiques sont très ingénieuses et l'ergonomie a été bien étudiée.	
DUREE DE VIE	95%
Les 14 personnages et le mode duel promettent bien du plaisir!	
INTERET	**95%**
Un jeu amusant, intéressant, complexe, bref, en un mot: génial.	

GOLDEN AXE III

MEGADRIVE

Après un deuxième épisode trop semblable au premier, la série des Golden Axe renoue avec le succès. Beaucoup plus riche que les deux autres, Golden Axe III introduit même une touche d'aventure à la partie. Une fois de plus, la Mal menace de l'emporter. Et c'est bien sûr à vous qu'échoit la lourde tâche de sauver le monde! Ce troisième volet reprend fidèlement les modes de jeu des précédentes versions: seul ou à deux simultanément, ou encore dans une confrontation en lieu clos. Mais ici, outre les personnages de base, vous pouvez aussi choisir un des trois autres héros: l'homme-lion, l'homme-panthère ou l'homme-aigle. Le nain ne participe pas au combat, car c'est lui qui vous confie la mission. Les combattants vont traverser en scrolling latéral des paysages variés: forêt, désert, falaises, montagnes, etc. Tous ces chemins mènent au château où est retenue prisonnière la belle princesse.

SEGA

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	2
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE JIMMY H.

Ce troisième épisode est bien meilleur que le second. L'éventail des coups s'est considérablement enrichi. Chaque personnage dispose ainsi d'une dizaine de coups différents. On note toutefois quelques ralentissements en mode 2 joueurs. En outre, je trouve que le scénario est moins original que dans le deuxième épisode. *Jimmy H.*

L'AVIS DE SPIRIT

Golden Axe III a su se mettre au goût du jour des beat'em all actuels, sans pour autant perdre son identité. Les monstres ont été entièrement retravaillés, tant dans leurs graphismes que dans leurs modes d'attaque. Certains utilisent désormais un bouclier pour se protéger. La variété des parcours est une autre bonne idée, qui permet d'éviter la monotonie. Sans être un grand jeu, Golden Axe III a suffisamment d'atouts pour vous faire passer de très bons moments. *Spirit*

PRESENTATION	78%
Une notice japonaise, mais assez claire pour être comprise.	
GRAPHISMES	85%
Des décors très variés, mais peu peaufinés. Les personnages ont été retravaillés.	
ANIMATION	76%
Quelques défauts en mode 2 joueurs, qui disparaissent en mode 1 joueur.	
BANDE-SON	82%
Des mélodies variées et entraînantes et des bruitages digitalisés, quoique d'un volume un peu trop faible.	
JOUABILITE	82%
Les commandes sont très simples, à l'exception des coups spéciaux.	
DUREE DE VIE	83%
Le jeu n'est pas très difficile, mais les différents chemins possibles donnent envie d'y rejouer.	
INTERET	**85%**
Un bon beat'em all, qui change un peu des combats de rue.	

MORTAL KOMBAT

SUPER NINTENDO

Issu tout droit des bornes d'arcade, Mortal Kombat arrive sur Super Nintendo pour notre plus grand plaisir. C+ vous dévoile les dessous de ce soft à présent légendaire. Autrefois, au cœur d'une région reculée de la Chine, se déroulait un tournoi au cours duquel de nombreux combattants venaient se défier pour l'honneur et pour la gloire. Inconnus pour la plupart, ces guerriers étaient tous animés d'une détermination féroce, qui n'avait d'égale que la puissance qu'ils mettaient en jeu pour venir à bout de leurs adversaires. Un de ces combattants, le pétrifiant Shang Tsung, avait développé une technique de combat particulière: non content de remporter la victoire, il parvenait à emprisonner l'âme des vaincus. Il parvint ainsi à obtenir le titre de maître suprême du tournoi. Cinq cents ans plus tard, un nouveau tournoi se prépare, dont vous faites partie. Allez-vous pouvoir vaincre Shang Tsung?

ACCLAIM

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	1
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	5
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX E

L'AVIS DE MARC

J'ai été agréablement surpris par cette adaptation sur Super Nintendo, si l'on excepte la censure outrageuse qui a fait supprimer toute goutte de sang, ainsi que les coups mortels. Les décors sont assez sommaires et l'animation est fluide et rapide. Si cela ne vaut pas SFII, ce n'en est pas loin. *Marc*

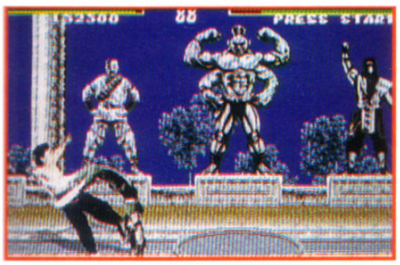
L'AVIS DE SPY

Sans être un inconditionnel du jeu d'arcade, je dois avouer que cette adaptation est réussie. L'animation des personnages est fluide et les coups dont ils disposent sont toujours aussi violents. Mais je vous rassure, la censure a fait son boulot et vous ne verrez pas la moindre goutte de sang. Il n'y a qu'une sorte de substance jaune qui gicle à chaque coup! Quoi qu'il en soit, les coups sont nombreux et la réalisation est bonne. Que demander de plus? *Spy*

PRESENTATION	80%
Un défilé des différents personnages, mais malheureusement pas en action.	
GRAPHISMES	92%
Des personnages digitalisés à partir de véritables acteurs, mais des décors sommaires.	
ANIMATION	89%
L'animation est parfaitement fluide et réaliste.	
BANDE-SON	86%
Thèmes musicaux bien choisis, mais peu variés. Les bruitages digitalisés et les voix sont réalistes.	
JOUABILITE	90%
Un petit décalage dans les temps de réponse. Coups spéciaux assez difficiles.	
DUREE DE VIE	90%
Il vous faudra un bon moment pour faire le tour des différents personnages.	
INTERET	**92%**
Une adaptation très réussie, en dépit des efforts de la censure.	

MORTAL KOMBAT

MEGADRIVE



La ludothèque de la Megadrive manquait de jeux de combat. Acclaim l'a compris et le jeu qu'il nous propose est à la hauteur de toutes nos espérances. Passons rapidement sur le scénario. Celui-ci, en effet, est d'une originalité folle et vous propose, une fois de plus, d'affronter toute une série d'adversaires, avant d'en venir aux mains avec Ze Big Boss, puissant comme ça ne devrait pas être permis et méchant à souhait. Vous avez la possibilité d'incarner jusqu'à sept personnages aux styles de combat très différents. Chacun de ces personnages possède trois attaques spéciales, ainsi qu'un coup de grâce (très difficile à exécuter!). Côté technique, sachez que la cartouche contient 16 Mo de données. Les animations n'ont vraiment rien à envier à un jeu d'arcade. Le jeu est prévu tout aussi bien pour fonctionner avec la manette à trois boutons qu'avec celle à six (qui devrait très bientôt voir le jour).

ACCLAIM

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	1
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	5
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE SWITCH

Un grand bravo pour cette adaptation quasi parfaite. Mais certains points auraient pu être améliorés: plus de couleurs et des coups spéciaux plus faciles notamment. Ceci dit, il n'y a quand même pas grand-chose à jeter dans cette cartouche, dont la réalisation technique est très bonne par ailleurs. *Switch*

L'AVIS DE SPY

Vous voulez du sang? Vous n'en aurez pas, censure oblige. Mais si vous cherchez un jeu de combat, vous l'avez trouvé. Ce jeu utilise les capacités de la console. La progression dans l'apprentissage des coups spéciaux est parfaite. En revanche, les zones de combat ne sont que cinq, les combats sont rapides (sept coups suffisent pour venir à bout de l'adversaire), les coups spéciaux sont difficiles à réaliser... Mais cela ne suffit pas à briser l'intérêt de cette cartouche. *Spy*

PRESENTATION	83%
Défilé des personnages, avec leurs coups spéciaux, mais pas de démo.	
GRAPHISMES	90%
Cela manque un peu de décors, mais les personnages digitalisés sont superbes.	
ANIMATION	89%
Tout est parfaitement fluide et, surtout, hyper rapide.	
BANDE-SON	70%
La musique est vite lassante car répétitive et les bruitages sont assez peu nombreux.	
JOUABILITE	91%
Les personnages répondent bien, mais les coups spéciaux sont difficiles à réaliser.	
DUREE DE VIE	87%
Il y a largement de quoi s'occuper pendant de longues heures.	
INTERET	**92%**
Une valeur sûre, malgré certains points qui ne sont pas parfaits.	

STREET FIGHTER II TURBO

SUPER FAMICOM

Qui ne connaît Street Fighter II? Qui n'a jamais rêvé de ses quatre boss? Qui n'a jamais espéré un SFII très rapide? Vos rêves vont devenir réalité avec Street Fighter II Turbo! Ah! Ces bonnes vieilles parties de Street Fighter II que tous les amateurs de baston ont organisées au moins une fois, ces fameuses parties où l'on se retrouve entre meilleurs potes afin de voir qui sera sacré champion. Et toujours l'éternelle question qui revient: "Y a-t-il un code pour jouer avec les quatre boss de fin de niveau?" La réponse nous est enfin donnée: c'est non. Ceux qui veulent jouer avec Balrog, Vega, Sagat ou Bison doivent donc acheter la version Turbo. Cette nouvelle version vous donne la possibilité de jouer en mode Normal ou en mode Turbo. Dans les deux cas, les décors ont été retravaillés et, en mode Turbo, certains personnages disposent d'un coup spécial supplémentaire.

CAPCOM

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	8
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX F

L'AVIS DE SWITCH

Enfin, après une longue attente, il est possible de jouer avec les célèbres boss de SFII. Et comme le jeu bénéficie par ailleurs de nombreuses améliorations, je ne vois qu'un seul mot pour le qualifier: GENIAL! Nouveaux décors, meilleure maniabilité et deux jeux en un: moi, j'ai adoré cette cartouche!

Switch

L'AVIS DE SAM

Oui, oui, oui! Cette nouvelle version bénéficie de décors et de musiques retravaillés. Quelques bruitages ont été ajoutés. Il y a même, dans certains combats, des bruits de fond et l'ovation de la foule à la fin. Pour résumer, si vous avez moyennement aimé SFII, pas la peine d'acheter celui-ci. Si vous n'avez pas encore SFII (est-ce possible?), n'achetez que cette version. et si vous êtes un fan de SFII, n'hésitez pas: cette version vaut le détour, quoi qu'on en dise.

Sam

PRESENTATION	79%
Tout à fait semblable à celle des versions précédentes.	
GRAPHISMES	92%
Plus détaillés, plus colorés, plus fins, bref, "plus mieux".	
ANIMATION	92%
L'animation des personnages est toujours très bonne.	
BANDE-SON	89%
Des thèmes inoubliables, des bruitages et des voix digitalisées en plus.	
JOUABILITE	89%
Le contrôle du personnage est excellent et devrait inspirer les concurrents.	
DUREE DE VIE	89%
A deux, ce genre de jeu a une durée de vie infinie.	
INTERET	**94%**
Un méga-hit que l'on ne présente plus. Courez l'acheter si vous ne connaissez pas encore SFII!	

SAMURAI SHODOWN

NEO GEO

Samuraï Shodown est une variante de Street Fighter II. Loin d'être une pâle copie sans originalité, ce produit SNK renouvelle de manière spectaculaire le thème des jeux de combat en introduisant l'usage des armes blanches. Dans le plus pur style nippon, Samurai Shodown permet d'incarner, le temps d'une sanglante bataille, un des douze guerriers experts dans le maniement de l'arme blanche. Leur attirail varie du simple ninjato à lame courte au naginata, très prisé par les samouraïs au Moyen-Age. En plus des traditionnels coups spéciaux, la présence des armes dans les duels change fondamentalement les tactiques de combat et apporte de nouvelles options à un genre de jeu qui, depuis Street Fighter II, n'a guère évolué. Plus que jamais, la garde est un élément fondamental. Les coups de sabre étant dévastateurs, il est vital d'alterner l'attaque et la défense pour éviter de finir en sushi sur un naginata.

SNK

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	4
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX H

L'AVIS DE MARC

Une fois encore, je suis forcé de dire que cette cartouche est LA cartouche à avoir en priorité sur Neo Geo. Les graphismes sont superbes, les voix digitalisées sont criantes de vérité et l'animation des combats est parfaite. Original, soigné, rapide et délirant, Samurai Shodown est mon nouveau jeu culte.

Marc

L'AVIS DE DOGUY

C'est bien simple, je n'avais jamais vu ça! Avec Fatal Fury II, je pensais avoir trouvé le meilleur jeu de baston du marché. Tout faux! Samurai Shodown surclasse, et de loin, toutes les cartouches que vous pouvez connaître. Les graphismes sont excellents, les bruitages décoiffent et l'animation est tout simplement digne de figurer dans un dessin animé. Bref, s'il ne vous faut qu'un jeu sur la Neo Geo, c'est celui-là. Moi, dès qu'il sort, je cours l'acheter!

Doguy

PRESENTATION	90%
Comme toujours sur Neo Geo, il suffit de regarder l'intro pour savoir jouer.	
GRAPHISMES	95%
Dans un style BD, avec une impression de relief qui faisait défaut aux autres jeux.	
ANIMATION	92%
L'animation serait parfaite sans quelques légers ralentissements.	
BANDE-SON	90%
La musique est divine et les bruitages, réalistes à souhait, semblent sortir tout droit d'un dessin animé.	
JOUABILITE	95%
La jouabilité est impeccable en dépit de la diversité des coups.	
DUREE DE VIE	90%
La durée de vie, à deux, est infinie.	
INTERET	**96%**
Un jeu tout simplement génial: la nouvelle cartouche de référence sur Neo Geo.	

THE SUPER SHINOBI III

MEGADRIVE

"Vous pensiez être débarrassé de la Neo Zeed une bonne fois pour toutes? Eh bien! Passez-moi l'expression, vous vous fourrez le katana dans l'œil, mon cher Jo! Cette mafia internationale continue de se développer et son avancée constitue une réelle menace qui doit être stoppée. Pour preuve, leur réseau de vente de stupéfiants s'étend de manière tentaculaire et commence à sérieusement inquiéter les autorités. Vous vous devez d'agir vite, Jo. Chaque heure qui passe voit des centaines de personnes s'engouffrer dans cet engrenage fatal. Comme d'habitude, nous nierons avoir eu connaissance de vos agissements et ce message s'autodétruira dans les cinq secondes." Psssschitt (NDLR: Ça, c'est le message qui s'auto-détruit).
Voilà pour l'intrigue. Le jeu est, quant à lui, un beat'em all qui met en scène Jo, un ninja aux capacités et à l'arsenal tout à fait étonnants.

SEGA

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	4
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE SAM

Shinobi III est un soft très vaste et très diversifié. Pourtant, je ne suis pas aussi emballé que Spy et j'ai même fini par trouver ce jeu lassant, principalement à cause des nombreuses séquences dénuées de toute action qui parsèment les niveaux. Heureusement, la réalisation technique impeccable rattrape le tout.

Sam

L'AVIS DE SPY

Techniquement, nous sommes en présence d'un soft qui tient ses promesses. Les niveaux sont variés, les décors sont bien travaillés et les adversaires sont divers. Un effort aurait pu être apporté à la bande sonore. Le personnage peut courir et ses techniques de combat promettent des combinaisons exceptionnelles. Sachez aussi que la découverte progressive des niveaux vous réserve bien des surprises et que vous n'êtes pas près d'en voir la fin.

Spy

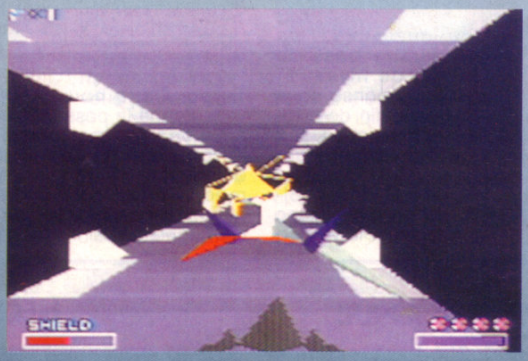
PRESENTATION	60%
Rien, à part quelques images du jeu et un écran de titre.	
GRAPHISMES	87%
Couleurs un peu froides, mais des graphismes travaillés.	
ANIMATION	84%
Un bon scrolling différentiel... de temps en temps.	
BANDE-SON	60%
Les thèmes collent à l'action mais sont très répétitifs. Les bruitages sont raisonnables, sans plus.	
JOUABILITE	75%
Il faut un peu de temps pour s'adapter. Ensuite, pas de problèmes.	
DUREE DE VIE	87%
De très longues heures de jeu en perspective, car les niveaux ne sont pas faciles.	
INTERET	**89%**
Un troisième volet incontournable pour les passionnés de la série.	

Starwing et Pop'n Twin Bee sont deux références en matière de shoot'em up. L'un bénéficie d'une révolution technique que l'on appelle le FX et l'autre est une super production sortie tout droit des ateliers de Konami.

POP'N TWIN BEE CONTRE STARWING

PRESENTATION

POP'N TWIN BEE		STARWING
65 %	Pour les deux versions, nous avons droit à des petits écrans intermédiaires nous expliquant le pourquoi de votre aventure. Mais la séquence d'introduction de Starwing sert d'une manière beaucoup plus intéressante et travaillée le scénario que les "vignettes" d'images fixes de Pop'n Twin Bee.	92 %



L'animation des objets 3D se fait en temps réel grâce à un chip nommé le FX. Vous pouvez donc voir un objet sous toutes ses faces alors que vous continuez à tirer.

BANDE-SON

POP'N TWIN BEE		STARWING
90 %	Celle de Starwing est bien orchestrée, mais les rythmes et la gaieté de celle dévellopée dans PTB correspondent mieux à l'ambiance. Pour les bruitages, Starwing remporte la palme puisque ceux de PTB sont d'une bien pâle facture. Les deux jeux restent toutefois à égalité.	91 %

GRAPHISMES

POP'N TWIN BEE		STARWING
95 %	Si vous préférez les images 3D plutôt que des graphismes dessinés, reportez-vous sur Starwing. Sinon, vous apprécierez certainement les décors bourrés de couleurs et d'innovations que nous propose Pop'n Twin Bee. Je serais pour donner l'avantage sur ce point à PTB mais c'est une question de goût.	95 %

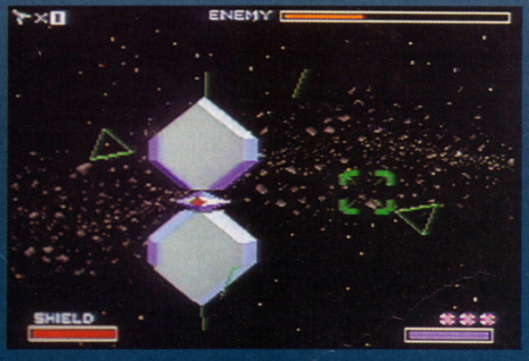
Certains trouveront ce jeu un peu gamin, mais l'action est tellement soutenue et les décors si bien travaillés que l'on n'y prête guère attention.

JOUABILITE

POP'N TWIN BEE		STARWING
90 %	On est tout de suite mis dans le bain avec Pop'n twin Bee alors que les commandes de Starwing demandent un certain temps d'adaptation. Malgré cela, ces commandes sont adéquates au principe des deux jeux. D'un bon niveau pour les deux.	95 %

ANIMATION

POP'N TWIN BEE		STARWING
90 %	D'un coté, le FX de Starwing permet un calcul des images 3D en temps réel, ce qui vous permettra d'avoir une fluidité des objets extraordinaire. De l'autre, nous restons dans une bien commune 2D qui n'a rien de fantastique. Starwing l'emporte donc pour son apport novateur en matière d'animation.	96 %



En vue intérieure, Starwing ne perd rien de son charme. Le vaisseau reste un peu dur à manier, c'est comme la conduite, on n'apprend pas en une heure !

DUREE DE VIE

POP'N TWIN BEE		STARWING
75 %	PTB se réléve bien vite bouclé, alors qu'il n'en est absolument pas de même pour Starwing. En revanche, le fait de pouvoir jouer à deux sur PTB relance la machine et rehausse très vite l'intérêt. Amateur d'une bonne difficulté, Starwing est pour vous. Amateur de convivialité, PTB est à la hauteur.	91 %

VERDICT

POP'N TWIN BEE	94%
STARWING	96%

Choix bien délicat que celui que l'on me demande de faire. J'aurais envie de vous conseiller les deux mais j'ai peur de me prendre une cartouche en travers de la face. Donc... Si vous cherchez un jeu long, difficile et techniquement impressionnant, tournez-vous vers Starwing. Si vous préferez un jeu mignon, fort sympathique où la possibilité de jouer à deux vous est offerte, bondissez sur Pop'n Twin Bee.

Spy

A ma droite, Cotton, un shoot'em up original qui remplace le vaisseau spatial par une sorcière sur son balai. A ma gauche, Lord of Thunder, qui vous met dans la peau d'un chevalier volant parti estourbir sept démons.

COTTON CONTRE LORD OF THUNDER

PRESENTATION

COTTON	LORD OF THUNDER
85 %	80 %

Dans ce domaine, c'est Cotton qui l'emporte. Les deux programmes offrent une intro sympathique, présentant l'histoire et mettant en place le scénario. Mais Cotton dispose d'une option très utile : on peut choisir librement le texte des messages entre le chinois, le japonais et, surtout, l'anglais.

Cotton est un shoot'em up original qui met en scène une jeune sorcière sur son balai volant. Les bonus d'armes sont ici remplacés par des sorts.

BANDE-SON

COTTON	LORD OF THUNDER
79 %	85 %

En ce qui concerne la bande-son, Lord of Thunder l'emporte d'une courte tête. Les deux programmes disposent d'excellentes musiques (le support CD facilite les choses), Cotton misant sur l'ambiance hard rock. Mais les bruitages de Lord of Thunder sont plus percutants (explosion, tir, etc.).

GRAPHISMES

COTTON	LORD OF THUNDER
80 %	91 %

Les créatures de Cotton sont bien travaillées et les effets des sorts bien illustrés. Mais les décors sont parfois un peu vides. Lord of Thunder est tout simplement magnifique. Les décors sont variés et travaillés, les monstres diversifiés et les boss de fin de niveau impressionnants.

Lord of Thunder : votre armure vous permettra d'encaisser quelques souffles putrides de la part de ce monstre de fin de niveau. Mais n'en abusez pas !

JOUABILITE

COTTON	LORD OF THUNDER
92 %	90 %

Lord of Thunder mise sur des commandes d'une simplicité enfantine, et sur une réaction instantanée du personnage. Cotton est tout aussi simple à manier et offre un petit avantage supplémentaire : avec un peu d'habitude, on parvient à comprendre la logique qui régit les niveaux.

ANIMATION

COTTON	LORD OF THUNDER
90 %	90 %

En ce qui concerne l'animation, les deux softs se tiennent de près. Cotton et Lord of Thunder offrent tous deux des scrollings latéraux fluides avec scrollings parallaxes complémentaires (avec composante verticale en sus pour Lortd of Thunder). Les sprites sont aussi trés bien animés.

Dans Cotton, les sprites des boss de fin de niveau sont de grande taille et leurs attaques redoutables mais les décors de fond sont parfois un peu vides.

DUREE DE VIE

COTTON	LORD OF THUNDER
75 %	85 %

Cotton est facile et tous les joueurs un peu expérimentés parviendront sans trop de probléme au tableau final. A l'inverse, Lord of Thunder est difficile. Les experts apprécieront mais les débutants pourraient être découragés, s'il n'existait la possibilité de commencer d'où l'on veut.

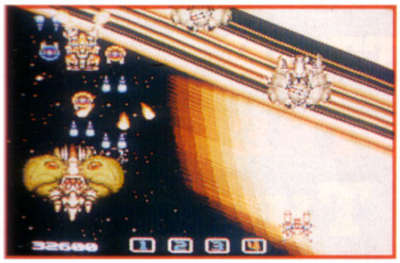
VERDICT

COTTON	88%
LORD OF THUNDER	91%

Cotton est un excellent shoot-em up, original et varié. Il offre aussi l'avantage d'être une copie fidèle du jeu d'arcade, mais il s'adresse à des joueurs de force moyenne, les spécialistes risquant de le trouver trop facile. Lord of Thunder est tout aussi réussi. Moins original, il est en revanche plus corsé. A vous de voir donc en fonction de votre niveau de jeu. *Spirit*

IMAGE FIGHT II: OPERATION DEEPSTRIKER

PCE SUPER CD-ROM



IREM CORP

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX E

L'AVIS DE T. REX

Une torpille à photons de ci, un coup de canon laser de là... qu'importe la méthode, pourvu que l'E.T. trépasse. Les concepteurs d'Image Fight II ont eu l'initiative de nous doter d'un vaisseau capable de tirer en arrière comme en avant. Mais, le jeu est trop inégal pour être pleinement apprécié. *T. Rex*

Dans le premier épisode, vous aviez réussi à détruire l'ordinateur principal des extraterrestres, provoquant du même coup l'explosion de la Lune (rien que ça...). Malheureusement, quelques affreux s'étaient enfuis et comme ils sont plus prolifiques que des lapins... Nous voici donc en 2048, soit trois ans après votre victoire. De nouvelles forces extraterrestres, signalées aux environs de Saturne, s'apprêtent à attaquer de nouveau une colonie spatiale terrienne. Votre sang ne fait qu'un tour et vous décidez aussi sec de partir à l'assaut de ces ignobles créatures. Vos missions sont parfaitement orchestrées dans le cadre de la mise en place d'un barrage de défense dans le système solaire. On vous a même promis un beau chasseur biplace tout neuf si, par hasard, vous arriviez à rentrer vivant et entier — sympa, non? En attendant, vous bénéficiez de tout un tas de nouvelles armes.

L'AVIS DE SAM

Image Fight II n'a vraiment pas eu de chance: il est sorti en même temps que Nexar qui est nettement supérieur à un deuxième volet d'un vieux hit pour PC Engine, d'autant plus que les auteurs se sont contentés de reprendre les mêmes routines, les mêmes graphismes et même certaines musiques! Toutefois, certains niveaux proposent des défis à la hauteur des capacités de la console. C'est un jeu qui est loin d'être inintéressant, mais il y a beaucoup mieux. *Sam*

PRESENTATION	65%
Laissons tomber un silence discret et gêné sur cette présentation.	
GRAPHISMES	80%
Selon les niveaux, on passe du bien au moins bien.	
ANIMATION	80%
Les nombreux sprites sont animés sans le moindre ralentissement.	
BANDE-SON	63%
Les thèmes sont sympathiques, mais inadaptés à l'action.	
JOUABILITE	65%
Certains niveaux sont très difficiles, d'autres ne le sont pas du tout.	
DUREE DE VIE	73%
Comptez beaucoup d'entraînement avant d'en voir la fin.	
INTERET	**79%**
Ce jeu aurait pu être dément, il n'est que moyen.	

NEXAR

PCE SUPER CD-ROM

NAXAT

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	5
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	3
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE MAX

Supporter enthousiaste de la console Nec et de ses jeux sur CD-ROM, c'est avec une excitation certaine que je me suis penché, avec Spy, sur cette nouvelle production. Je suis content de constater qu'aux côtés de la MD et de la SNIN, la PC Engine — et surtout dans le domaine des shoot'em up — affiche une santé resplendissante. *Max*

En l'an de grâce 2012, la Terre, unie depuis peu sous la direction d'un gouvernement fédéral, prend progressivement le contrôle du système solaire en fondant de gigantesques colonies autonomes. Mais voici qu'un événement imprévu survient. En effet, une étrange agitation est détectée aux environs de Saturne, juste avant l'arrêt brutal des communications avec un des postes les plus avancés. L'alerte rouge est donnée lorsque Randei Sukotsuto, le seul survivant du poste, parvenu à s'enfuir, rejoint la Terre et l'informe du danger qui la menace. Deux années plus tard, une mystérieuse flotte arrive en vue de la Terre. Randei, bien décidé à se venger, se voit remettre un chasseur hyper-perfectionné, utilisant un bouclier énergétique et un ordinateur permettant de gérer deux types d'armes à la fois. De plus, un module externe assure en permanence son ravitaillement en énergie et en munitions.

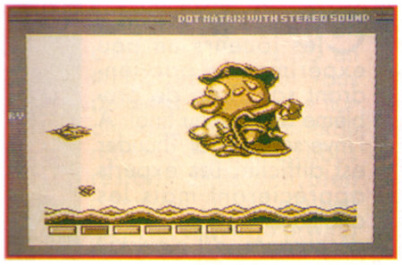
L'AVIS DE SPY

Voilà une excellente surprise sur PC Engine: un grand shoot'em up, "speedé" comme seule la Nec savait les faire. Ici, pas d'effets spectaculaires pour compenser un manque de jouabilité et de profondeur de jeu. Il n'y a que le minimum, mais il remplit tout de même bien les six niveaux. Le jeu est accrocheur, réclame de bons réflexes et pas mal de sang-froid et une parfaite connaissance des techniques de combat des boss de fin de niveau. *Spy*

PRESENTATION	90%
Comme à l'accoutumée, Naxat nous offre une intro grandiose.	
GRAPHISMES	80%
Avec des couleurs vives et contrastées, les graphismes de Nexar sont une réussite.	
ANIMATION	91%
La console démontre clairement sa supériorité dans ce domaine.	
BANDE-SON	96%
Même en sachant que le son provient d'un CD, c'est quand même impressionnant.	
JOUABILITE	94%
Pas de problème de ce côté: c'est tout simplement excellent.	
DUREE DE VIE	73%
En mode normal, même les pros auront du pain sur la planche.	
INTERET	**85%**
Il manquait un jeu de ce type sur CD. C'est désormais chose faite.	

PARODIUS

GAME BOY



PALCOM

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	8
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	3
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX C

L'AVIS DE MARC

Le Game Boy n'a pas fini de m'étonner! Parodius, sur cette petite portable, est très divertissant. Malgré l'absence de couleurs, le jeu reste un shoot'em up totalement délirant. Les personnages fétiches de Konami incarnent ici le rôle de l'éternel vaisseau spatial. Le scrolling est bien fluide et le jeu n'a que des qualités. *Marc*

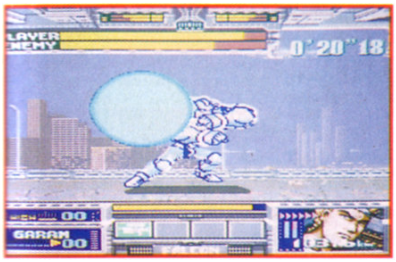
Parodius, que les possesseurs de PC Engine ou Super Famicom ont pu découvrir avec bonheur il y a quelques mois, est un jeu d'une richesse inouïe. La version Game Boy qui vous est proposée aujourd'hui est une pure merveille. Partez découvrir au gré de vos humeurs les sept premiers niveaux pleins de fantaisie. Mais impossible d'accéder au huitième si vous n'avez pas enchaîné les premiers à la perfection. Et surtout, ne vous étonnez de rien: à travers les mers jusqu'aux statues de l'île de Pâques en passant par les terres volcaniques dont les reliefs rappellent étrangement le Fuji Yama, vous rencontrerez de drôles de créatures. Vous vous perdrez dans des labyrinthes de colonnes antiques et de vases ou dans de vastes étendues de bonbons tandis que des clowns agressifs vous attaqueront avec des projectiles variés, tandis que de voluptueuses danseuses tenteront de vous faire perdre le contrôle de votre console.

L'AVIS DE SWITCH

Extraordinaire, fantastique, superbe... et j'en passe. Impossible de trouver le ou les meilleurs qualificatifs pour présenter cette cartouche. Parodius est un des meilleurs jeux que je connaisse pour Game Boy. Plein de fantaisie, ce jeu vous entraîne immédiatement dans son univers délirant et bourré d'humour. La difficulté est bien dosée et l'option continue vient à point pour permettre l'exploration des huit niveaux. La maniabilité est également excellente. *Switch*

PRESENTATION	72%
Plusieurs écrans d'options pour la configuration générale ou les options du personnage.	
GRAPHISMES	92%
Les personnages sont parfaitement lisibles, malgré leur petite taille.	
ANIMATION	92%
L'animation est parfaitement fluide, même lorsqu'il y a un grand nombre de sprites.	
BANDE-SON	98%
Thèmes musicaux et bruitages sont omniprésents et bien adaptés à l'action.	
JOUABILITE	88%
Le contrôle des personnages est absolument excellent et se fait au quart de poil près.	
DUREE DE VIE	89%
Le jeu est difficile, mais tellement passionnant qu'on ne peut s'en lasser.	
INTERET	**92%**
Du très, très grand shoot'em up dans un univers à hurler e rire.	

BATTLECLASH



CAPCOM	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	1
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	3
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS D'HOMER

Quel plaisir de pouvoir tirer sur la télé! Vos adversaires sont variés, antipathiques à souhait et ont tous leur point faible et leurs attaques spéciales. Mais une fois que vous aurez appris à viser et à esquiver leurs tirs, l'action vous semblera trop répétitive. Bref, une cartouche sans grand intérêt.

Homer

Pas plus tard qu'hier, alors que Jordy sévissait une fois de plus avec sa nouvelle "chanson" sur une chaîne de télévision que je ne citerai pas (on dit déjà assez de mal de TF1 comme ça), je me suis surpris à rêver d'un bazooka capable de traverser l'écran pour faire taire enfin l'insupportable nain braillard. Miracle! Max déposait le lendemain sur mon bureau le Super-Nintendoscope, accompagné de la cartouche de Battleclash. Certes, il me fallait me contenter des neuf adversaires proposés par le programme mais eux, au moins, étaient en mesure de répliquer à coups de rafales de mitrailleuse. Je connectais donc l'arme à ma console et j'entrais dans une arène futuriste afin d'affronter de terribles tanks bipèdes, pilotés par d'antipathiques méchants au regard arrogant. Il n'y a qu'une façon de survivre: il faut trouver le point faible de chacun des adversaires et le mitrailler sans cesse.

SUPER NINTENDO

L'AVIS DE SAM

Tout le monde doit se dire "Chouette, un nouveau jeu pour mon Super-Nintendoscope..." Eh bien, autant vous prévenir tout de suite, je n'ai pas trouvé ça terrible. Vous devez combattre des espèces de robots qui ressemblent fortement à des crapauds dans des décors qui, eux, ne représentent rien! Donc, des graphismes pas folichons, mais une animation fluide et rapide. Rien de bien extraordinaire et qui puisse justifier l'achat du Super-Nintendoscope.

Sam

PRESENTATION	73%
Le manuel contient des informations utiles sur les personnages.	
GRAPHISMES	76%
Les graphismes sont assez réussis, à l'exception des explosions.	
ANIMATION	80%
L'animation est rapide et donne du relief aux robots.	
BANDE-SON	68%
La musique est correcte, mais les bruitages ne sont pas variés.	
JOUABILITE	84%
Si l'on veut bien oublier la crampe de l'œil, le Nintendoscope est facile à utiliser.	
DUREE DE VIE	43%
Des adversaires peu nombreux et une action assez répétitive.	
INTERET	**72%**
Passé l'excitation de tirer sur la télé, on se lasse vite, malgré une bonne réalisation.	

COTTON: FANTASTIC NIGHT DREAMS

HUDSON SOFT	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	5
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	—
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX E

L'AVIS DE SPY

Que voulez-vous que l'on fasse de nos nuits tant qu'il y aura des shoot'em up de cette trempe? Cotton peut se vanter d'être une des meilleures conversions de jeux d'arcade sur PCE, mais aussi l'un des jeux du genre qui mêle le plus efficacement réflexes et stratégie avec, en prime, une excellente réalisation.

Spy

Oyez, oyez, braves gens! Le jour de gloire est arrivé: alors que nous étions tous condamnés à vivre le restant de nos jours dans les ténèbres où nous avaient plongés les forces du Mal à la suite du vol du Prisme (histoire bien connue de tous, j'imagine), voici que notre sauveur (ou plutôt notre sauveuse, puisqu'il s'agit d'une sorcière) s'est décidée à aller casser du démon. Elle sera secondée par une petite fée répondant au doux nom de Shilk. Tout à fait entre nous, Cotton ne poursuit cette quête que par intérêt: Shilk lui a promis qu'elle pourrait manger tous les morceaux de "Willow" détenus par les démons... La gourmande Cotton devra donc traverser de nombreuses contrées qui grouillent de monstres cyclopéens, de nains ignobles, de nuages maléfiques et autres créatures de cauchemar. Le but du jeu est, bien évidemment, de pénétrer dans le temple secret de la prêtresse du Mal afin de la détruire.

PCE SUPER CD-ROM

L'AVIS DE SAM

Ce petit shoot'em up est assez sympathique. Cette fois-ci, pas de vaisseau spatial pour protéger la planète, pas de monstre de l'espace. Juste une petite sorcière juchée sur son balai qui lance des sorts plus ou moins puissants à ses adversaires. L'idée a le mérite d'être originale. L'intro est sympa et la réalisation est impeccable, avec des musiques et des graphismes attrayants. Un bon shoot'em up, mais qui pêche un peu par sa trop grande facilité.

Sam

PRESENTATION	60%
Un mignon écran de présentation et quelques options.	
GRAPHISMES	80%
Les graphismes respectent le jeu d'arcade au pixel près et c'est très joli.	
ANIMATION	90%
La PCE est tout, sauf une console asthmatique. C'est tout dire.	
BANDE-SON	79%
De multiples thèmes à tendance hard rock, assez bien faits.	
JOUABILITE	92%
Les commandes sont ergonomiques et la difficulté est progressive.	
DUREE DE VIE	75%
Seuls les deux derniers niveaux posent réellement des problèmes.	
INTERET	**88%**
Dommage que la durée de vie ne soit pas plus longue, car le méga-hit n'était pas loin.	

G-LOC AIR BATTLE

SEGA	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	5
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	3
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE JIMMY H.

Je serai un peu plus sévère que Spirit. G-Loc n'a, à mon avis, pas suffisamment d'atouts pour en justifier l'achat, à moins que ne vous ne soyez un fanatique du combat aérien (et en manque depuis plusieurs jours). Les missions se suivent et se ressemblent et il n'y a pas de possibilité de jouer à deux.

Jimmy H.

Les forces ennemies ont commencé une gigantesque bataille aérienne, prélude à une invasion massive par air et par mer. Sûres de leur supériorité dans les airs, elles espèrent ainsi constituer un couloir aérien parfaitement défendu, où leurs troupes n'auraient plus aucune difficulté pour progresser. Mais c'était sans compter avec un pilote d'élite tel que vous. Vos qualités vous ont fait choisir pour une série de missions, toutes plus dangereuses les unes que les autres. Chaque mission se subdivise en plusieurs tâches secondaires: combat aux instruments, mais aussi à vue, face-à-face aérien, destruction d'objectifs dans un couloir rocheux gênant vos manœuvres et, enfin, appontage sur un porte-avions. Votre chasseur, bien que perfectionné, ne possède au départ aucune arme particulière. Il faudra donc faire avec les canons classiques et les missiles pour régler leur compte aux adversaires.

MEGADRIVE

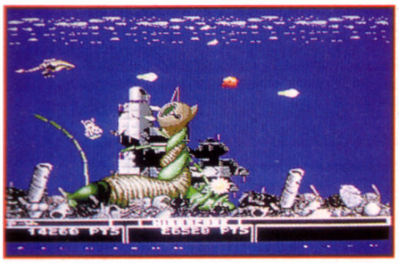
L'AVIS DE SPIRIT

Lorsque j'ai commencé à jouer à G-Loc, j'ai tout d'abord été un peu déçu. L'introduction, avec ses cartes détaillées, laissait présager de super-graphismes qui sont absents du jeu lui-même. Mais, après cette cruelle désillusion, le jeu m'a bien accroché. La progression de la difficulté est bien dosée et le jeu, facile au début, devient vite un enfer. Malheureusement, le jeu est finalement assez peu varié d'un niveau à l'autre et on s'en lasse facilement.

PRESENTATION	75%
Des images d'intro très alléchantes et des options de jeu complètes.	
GRAPHISMES	71%
Des sprites bien dessinés, mais des décors assez pauvres.	
ANIMATION	79%
L'animation est parfaitement fluide.	
BANDE-SON	84%
La musique est entraînante et les bruitages sont très réalistes.	
JOUABILITE	86%
Le jet répond au doigt et à l'œil et les commandes sont très simples.	
DUREE DE VIE	73%
Amusant pour quelques parties, G-Loc devient vite lassant.	
INTERET	**73%**
Bien réalisé, G-Loc manque un peu de pêche au niveau de l'action.	

CRYING

MEGADRIVE



Les shoot'em up sont le pain quotidien des consoles. Il en existe de toutes sortes, des durs, des originaux, des classiques, des très beaux. Mais rares sont ceux qui parviennent à cumuler toutes ces qualités. Sur Megadrive, ils sont quelques-uns à pouvoir prétendre au titre de meilleur shoot'em up. Gleylancer et Thunder Force IV, par exemple, sont des grands classiques de ce "sport" de destruction. Crying vous met dans la peau, ou plutôt la carapace, d'un insecte mutant. Au début, vous pouvez en choisir un parmi quatre. Les différences se situent au niveau de l'armement. Pour améliorer les caractéristiques de votre arme, vous devez ramasser un maximum de pastilles de couleur. Ainsi, vos adversaires pourront goûter aux joies de vos lasers, missiles et autres tirs multi-directionnels. En gardant le doigt appuyé plus longtemps sur les boutons du paddle, vous pouvez même vous fabriquer une méga-bombe.

SEGA	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	5
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	5
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE DOGUY

Au risque de fâcher certains, je trouve que la Megadrive n'est pas une bonne console en matière de shoot' em up. Pourtant, il n'a fallu que quelques minutes à Crying pour me séduire. Le design est soigné, les graphismes originaux et l'action variée. S'il vous faut un shoot'em up sur Megadrive, prenez Crying. *Doguy*

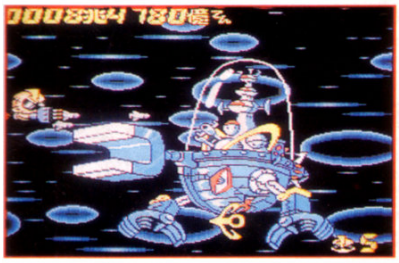
L'AVIS DE SPY

Les shoot'em up ne sont pas ma tasse de thé. Pourtant, je ne rechigne pas à y jouer lorsqu'ils affichent de superbes décors où qu'il n'est pas nécessaire de passer cinq heures sur un seul niveau. Crying est le shoot'em up idéal. Il s'adapte à tous les joueurs grâce à ses cinq niveaux de difficulté. Graphiquement, il est superbe et la puissance de feu est impressionnante. Crying est un superbe jeu que je recommande chaudement à tous les passionnés. *Spy*

PRESENTATION	55%
Une seule page d'options et on est de suite dans le jeu.	
GRAPHISMES	92%
Les décors sont d'une finesse incomparable. C'est tout simplement splendide.	
ANIMATION	86%
Quelques ralentissements lorsqu'il y a de nombreux gros sprites à l'écran.	
BANDE-SON	95%
Pas moins de 191 sons différents: tout un festival!	
JOUABILITE	86%
Le maniement du vaisseau est très simple.	
DUREE DE VIE	83%
On reprend facilement les commandes pour des niveaux de plus en plus difficiles.	
INTERET	**86%**
Un shoot'em up très convivial et parfaitement réalisé.	

PC DENJIN

PC ENGINE



PC Kid est de retour et, cette fois-ci, c'est du sérieux! Ayant laissé au vestiaire son beau costume en peau d'ours et son fameux coup de tête, il décide aujourd'hui de faire peau neuve et de porter secours à la population moderne qui, elle, a bien des difficultés face à un vilain et à ses acolytes. Pour cela, il va se transformer, grâce à des lunettes, en une sorte de super-héros robotisé. Aidé par ses compagnons, les "Punkic Cyborgs" qui, tout comme lui, sont équipés des fameuses lunettes, PC Denjin va devoir combattre toute une armée dans une parodie de shoot' em up totalement délirante. Il va récupérer des armements tous plus fous les uns que les autres et qui vont faire de lui un véritable Goldorak. Il dispose même d'un pouvoir spécial qui augmente la puissance de son tir ou bien provoque l'apparition et l'explosion d'une méga-bombe, détruisant tous les adversaires présents.

HUDSON SOFT	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	5
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	3
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE SPIRIT

A première vue, les auteurs ont voulu recréer une parodie de shoot'em up tout à fait dans le style de Parodius. Tous les éléments sont présents: adversaires loufoques, bonus étonnants et surprises en tout genre! La maniabilité est bonne et la réalisation n'est pas en reste. Dommage que l'on ne puisse y jouer à deux. *Spirit*

L'AVIS DE MAX

J'imaginais mal notre héros préhistorique prenant les commandes d'un chasseur ultra-moderne pour shooter les extraterrestres en mal d'action. Mais c'était compter sans l'imagination débordante d'Hudson Soft. Le jeu est en fait agréable et même prenant. Bien que les premiers niveaux n'apportent pas grand-chose, les suivant comportent des tas de petits détails qui ajoutent chacun un plus au jeu. Mais le meilleur reste le système de bonus et d'armement. *Max*

PRESENTATION	82%
Une sympathique intro présente les protagonistes de l'histoire.	
GRAPHISMES	60%
Totalement délirants, ils sont fidèles à l'esprit du jeu.	
ANIMATION	89%
De gros sprites aux mouvements fluides, associés à un scrolling multidirectionnel.	
BANDE-SON	90%
La bande son a fait l'objet d'un travail très soigné.	
JOUABILITE	95%
La jouabilité est excellente et le maniement ne pose aucun problème.	
DUREE DE VIE	65%
Le mode Easy est vraiment trop facile. Essayez donc en mode Normal.	
INTERET	**77%**
Bon shoot'em up, basé sur un univers totalement délirant.	

SUPER SWIV

SUPER FAMICOM

Un peu partout dans le monde, toujours à la même période, se produisent de mystérieuses disparitions. Des engins militaires ultra-secrets, ou encore à l'état de prototypes, disparaissent sans laisser de traces. Les différentes agences de renseignements et de contre-espionnage ont fini par trouver la cause de toutes ces disparitions: une race non-humaine vivant sous terre depuis des milliers d'années et qui a décidé de passer à l'attaque pour conquérir la surface du monde. Pour réaliser cet ambitieux projet, ils ont décidé de se constituer un arsenal gigantesque en puisant dans les stocks militaires de toutes les puissances mondiales. Devant cette menace qui signifie la fin du monde civilisé, de Consoles+ et des Guignols de l'Info, une contre-attaque est organisée. Elle consiste à larguer, à proximité des lignes adverses, un hélicoptère d'attaque ainsi qu'une Jeep armée d'un puissant canon.

COCONUTS	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	4
CONTINUE ?	NON
Nx de DIFF.	—
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX F

L'AVIS DE KANEDA KUN

Cette cartouche va vous plonger dans une béatitude sans nom. En hélico ou en Jeep, vous allez pouvoir foncer en tirant sur tout ce qui bouge. Vous disposez de plusieurs armes et vous pouvez récupérer des bonus qui en augmentent la puissance. Vous pouvez même trouver un bouclier qui vous rendra invincibles! *Kaneda Kun*

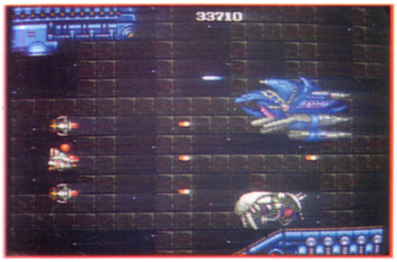
L'AVIS DE BANANA

La qualité des graphismes de cette cartouche est étonnante. Qu'il s'agisse de déserts, d'océans ou de jungles, les décors sont splendides. L'autre atout réside dans le choix des engins que vous pouvez piloter: ils allient maniabilité, mobilité et puissance de feu. Cependant, Super SWIV n'est qu'un shoot'em up classique où, dans tous les niveaux, l'action reste la même et il n'y a que les décors, les bonus, les armes et les adversaires qui varient. *Banana San*

PRESENTATION	67%
Une série d'images fixes présente le scénario.	
GRAPHISMES	98%
Les graphismes sont tout simplement superbes.	
ANIMATION	88%
Pas d'effets spéciaux en mode 7, mais une animation de bonne facture.	
BANDE-SON	96%
La bande sonore a vraiment une pêche d'enfer!	
JOUABILITE	72%
Les deux véhicules sont très maniables, mais avec un avantage pour l'hélico.	
DUREE DE VIE	69%
Il n'y a que la difficulté du jeu pour augmenter sa durée de vie.	
INTERET	**83%**
Graphiquement très réussi, c'est un jeu d'action prenant, mais qui pêche un peu par manque d'imagination.	

ZERO WING

PCE SUPER CD-ROM



Il suffit que je veuille prendre quelques jours de vacances pour que le commandant me rappelle d'urgence, pour me confier une mission de la plus haute importance. Cette fois-ci, j'ai l'impression que, pour une fois, il a raison. J'ai beau disposer du chasseur le plus perfectionné de la galaxie, je crois que, sans écran de protection, je vais y laisser des plumes. Heureusement, j'ai plus d'une corde à mon arc avec mon canon à tir rapide et le bouclier sonique, qui me permet de repousser les adversaires! Les petites pilules larguées par les vaisseaux ennemis détruits ne sont pas mal non plus. Certaines triplent le tir de mes canons, d'autres me permettent d'utiliser des missiles à tête chercheuse, d'autres encore sont des bombes qui détruisent tous les adversaires visibles sur l'écran. Il faut bien ça pour faire face à tous ces aliens. Et les pires, ce sont les gardiens des niveaux!

NAXAT	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	4
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX E

L'AVIS DE JIMMY H.
Je suis un peu moins enthousiaste que Spirit. Zero Wing est en effet un shoot'em up accrocheur, mais il n'est pas exempt de défauts. Les décors sont assez pauvres et manquent de couleurs. Il n'y a pas d'option pour choisir le niveau de difficulté. La maniabilité est parfaite, mais les joueurs débutants seront rebutés par la difficulté. *Jimmy H.*

L'AVIS DE SPIRIT
Zero Wing n'a, à première vue, rien de bien révolutionnaire. Le scrolling horizontal déroule des kilomètres de tunnels dans lesquels des vagues de monstres variés se succèdent, apparemment sans fin. Leurs attaques ont beau être diverses, de même que votre armement, tout cela n'a rien d'original. En dépit de cela, Zero Wing réussit l'exploit d'être accrocheur, d'autant plus que l'action démarre vraiment sur les chapeaux des roues et ne vous laisse aucun répit. *Spirit*

PRESENTATION	76%
L'intro comprend une démo du jeu, mais pas d'options.	
GRAPHISMES	82%
Les monstres sont bien dessinés, mais les décors sont assez pauvres et ternes.	
ANIMATION	93%
L'animation est parfaite, sans le moindre ralentissement.	
BANDE-SON	91%
Les musiques sont excellentes, avec des bruitages à la hauteur.	
JOUABILITE	93%
La maniabilité du vaisseau est parfaite.	
DUREE DE VIE	89%
On a toujours envie d'aller encore plus loin, mais la difficulté risque d'être rebutante.	
INTERET	**84%**
Une valeur sûre, même si ce jeu n'est pas révolutionnaire.	

POP'N TWIN BEE

SUPER FAMICOM

Jeune pilote d'un vaisseau en forme d'abeille, le Twin Bee, vous vaquiez tranquillement à vos occupations lorsque vous avez reçu un appel de détresse de votre petite amie. Son appareil, le Win Bee, identique au vôtre, a été pris en chasse par les sbires d'un savant fou. Vous partez donc à son secours, à travers différents mondes aussi bucoliques que délirants. Votre Twin Bee est bien équipé. Grâce à deux petits bras musclés, il balance des bombes à la surface du sol et un petit viseur vous permet de les envoyer exactement sur l'objectif. Vous pouvez également vous attaquer à tous les adversaires volants grâce à un canon. Vous disposez, pour le corps à corps, de la possibilité de flanquer carrément un coup de poing. Enfin, le Chibi-Chibi est une super-arme qui projette dans tous les sens des dizaines de petits Twin Bee, vous débarrassant de tout ce qui vous gêne à l'écran.

KONAMI	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	3
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	7
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX F

L'AVIS DE BANANA
Konami continue à décliner pour notre plus grand plaisir ces hits en arcade sur quasiment toutes les consoles du marché. L'animation est ici impeccable malgré le grand nombre de sprites. Les bonus ne sont pas chichement comptés. Nombreux et complets, ils constituent l'une des raisons du succès de ce jeu. *Banana San*

L'AVIS DE KANEDA KUN
Pop'n Twin Bee baigne dans une atmosphère toute particulière et c'est ce qui fait son charme. Les décors superbes, bien qu'un peu pâles, y contribuent beaucoup. Particulièrement mignons et traités de façon très réaliste, ils vous dépaysent complètement en vous faisant survoler des villes aux maisons sagement rangées le long de rues qu'arpentent des ananas. Ils vous emmèneront dans des lieux aussi loufoques que variés. Délire visuel garanti! *Kaneda Kun*

PRESENTATION	65%
L'intro raconte les scénario, mais en japonais!	
GRAPHISMES	95%
Le style Twin Bee à l'état pur! C'est superbe.	
ANIMATION	90%
Rien à redire. L'animation est parfaitement fluide en toute circonstance.	
BANDE-SON	90%
Les thèmes musicaux sont pétillants et rythmés.	
JOUABILITE	90%
Les commandes sont simples et complètes et la prise en main est immédiate.	
DUREE DE VIE	75%
Le jeu n'est pas d'une difficulté insurmontable et il y a une option continue.	
INTERET	**94%**
L'action est soutenue du premier au dernier niveau. C'est du grand art.	

PROBOTECTOR II: RETURN OF THE EVIL FORCE

NINTENDO

Après Probotector, voici Probotector II, autrement dit, l'éternel retour des extra-terrestres, thème inépuisable des créateurs de jeux vidéo, au point que ceux-ci en perdent souvent toute originalité. Les deux robots de combat RD008 et RC011 débarquent quelque part en Amérique de Sud pour tenter de délivrer les troupes du général Hal tombées, semble-t-il, aux mains des aliens. La progression vers leur quartier général se fait en huit étapes. Ce shoot'em up alterne les séquences à défilement horizontal et vertical, combinant les vues latérales et aériennes. Chaque niveau est truffé d'adversaires cauchemardesques, mais aussi de canons et d'armes diverses que vous devez détruire. Pour vous aider, vous pouvez augmenter la puissance de tir de vos armes grâce à des bonus spéciaux et même gagner au passage quelques gadgets bien utiles, boucliers ou vies supplémentaires.

KONAMI	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	3
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE T. REX
Bon alors, récapitulons: une animation qu'on pourrait confondre avec les clignotants d'une 2 CV, des bonus tellement lisibles qu'on ne peut les déchiffrer qu'avec le nez sur l'écran et une loupe à la main, ce qui impose de lâcher les commandes (très mauvais, ça, coco!) et aucune originalité. Au suivant! *T. Rex*

L'AVIS DE SWITCH
Le seul intérêt de ce shoot'em up assez classique réside dans l'option deux joueurs, lesquels combattent l'ennemi ensemble. Sinon cette cartouche n'apparaît pas particulièrement novatrice dans le domaine de la castagne absolue. L'animation est sans cesse troublée par des clignotements intempestifs. Quant aux bonus, ils sont difficilement lisibles et toute tentative de les déchiffrer expose à une mort prématurée. Il y a heureusement beaucoup mieux sur NES! *Switch*

PRESENTATION	68%
Une petite démo permet de vous faire une idée de ce qui vous attend.	
GRAPHISMES	63%
Les graphismes représentent un monde futuriste, hélas sans grande originalité.	
ANIMATION	65%
L'animation est affligée de clignotements incessants.	
BANDE-SON	72%
Des détonations et des explosions constituent l'essentiel de la bande son.	
JOUABILITE	63%
Le contrôle des robots est moyen, sans plus.	
DUREE DE VIE	78%
L'option deux joueurs vous retiendra un petit moment.	
INTERET	**70%**
C'est un classique du genre, sans innovations majeures.	

R-TYPE II

GAME BOY

A l'assaut des extraterrestres de l'empire Bydo (NDLR: Au fond, à gauche après la nébuleuse du Crabe) avec ce nouveau shoot'em up soigneusement concocté pour ceux qui ne craignent pas les émotions fortes et les situations périlleuses! Le vaisseau R8 dont vous prenez les commandes pour cette mission très dangereuse est doté des meilleures armes. Rapide, maniable, il se faufile hardiment jusqu'aux confins de l'espace. Mais il semble vraiment tout petit sur l'écran de votre console préférée, comparé aux mutants en tout genre qui se précipitent à votre rencontre. C'est un accueil plutôt musclé, mais aussi plutôt sympathique par rapport à celui que vous réservent les cinq boss de fin de niveau, les plus puissants que l'on puisse trouver dans ces contrées lointaines. Votre armement, et en particulier les canons de la nacelle amovible, ne sera pas de trop pour vous permettre d'en venir à bout.

IREM

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3

1 JOUEURS — PRIX C

L'AVIS DE T. REX

Il était une fois une petite cartouche très bien réalisée, avec de jolis graphismes, un niveau de difficulté suffisamment élevé pour résister un peu et pas trop pour ne pas dégoûter les joueurs au bout de cinq minutes et une bonne bande son. Achetez-la, vous ne serez pas déçu.

T. Rex

L'AVIS DE SWITCH

Je ne suis pas réputé pour aimer les shoot'em up, mais je fais toujours preuve d'une grande honnêteté lorsqu'il s'agit de vous rendre compte de cartouches de ce genre. Conclusion du jour: R-Type II se présente comme un très bon jeu, alliant à la perfection les graphismes soignés des extraterrestres à la fluidité d'un superbe scrolling multidirectionnel. Le jeu est assez difficile, mais l'option continue permet de se faire la main sans trop de problèmes.

Switch

PRESENTATION	70%
Juste une courte introduction avant que l'aventure ne commence.	
GRAPHISMES	82%
Les dessins des monstres et du vaisseau ont manifestement été soignés.	
ANIMATION	84%
Le scrolling multidirectionnel est parfaitement fluide.	
BANDE-SON	72%
Tout à fait honorable pour ce type de jeu.	
JOUABILITE	65%
Moyennant un peu d'entraînement, tout vous sera permis.	
DUREE DE VIE	65%
Des obstacles sérieux et des boss coriaces assurent une action soutenue de A à Z.	
INTERET	**72%**
Un bon shoot'em up, avec action et suspense garantis.	

VIEW POINT

NEO GEO

View Point est un remake de Zaxxon, un jeu d'arcade antédiluvien qui avait fait fureur à son époque en proposant des graphismes uniques et un scrolling diagonal. View Point en reprend les principaux ingrédients, en les remettant au goût du jour. Dans ce jeu, les monstres surgissent du sol pour vous détruire, des obstacles vous barrent le chemin et les graphismes en 3D ajoutent une notion de profondeur que bien peu de shoot'em up possèdent. Outre ce festival d'effets visuels, on retrouve dans View Point tous les ingrédients d'un shoot'em up: des monstres de fin de niveau spectaculaires, des méga-bombes pour faire place nette, des petits drones auxiliaires pour augmenter votre puissance de feu et des hordes d'aliens, du tank lourd au crabe géant, qui surgissent de partout pour venir se jeter sur votre vaisseau. Décidément, il n'y a rien à jeter dans ce jeu!

SAMMY

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	3
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	4
CONTROLE	1 2 3

2 JOUEURS — PRIX H

L'AVIS DE MARC

Il n'existe qu'un mot assez fort pour décrire View Point: GENIAL! Pour une fois, la Neo Geo se démarque de ses concurrents. Mieux, elle les bat tous à plates coutures! En dépit de quelques ralentissements, il n'existe aucun défaut notable à ce jeu: il est superbe, original et on peut même y jouer à deux!

Marc

L'AVIS DE DOGUY

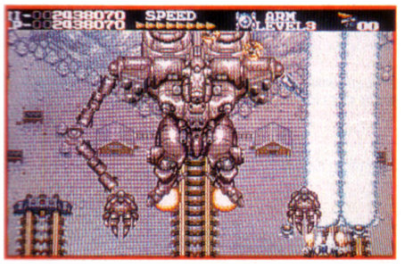
Depuis longtemps, les auteurs de View Point nous faisaient baver avec de superbes photos de leur jeu. Mais ce n'était rien en comparaison du choc que j'ai reçu en testant la cartouche! View Point nous en met plein la vue avec des graphismes superbes, en 3D isométrique, des animations éblouissantes et une maniabilité exemplaire. Il persiste encore quelques ralentissements, mais qui n'affectent en rien la jouabilité.

Doguy

PRESENTATION	50%
Comme d'habitude, les commandes sont clairement expliquées à l'écran.	
GRAPHISMES	98%
Les praphismes sont vraiment grandioses. Le plus beau jeu sur Neo Geo à ce jour.	
ANIMATION	90%
Des ralentissements lorsqu'il y a beaucoup de sprites, mais la jouabilité est intacte.	
BANDE-SON	97%
Les musiques sont absolument démentielles et mélangent les genres dans un cocktail explosif.	
JOUABILITE	92%
Il faut un peu de temps pour s'habituer au scrolling inhabituel, mais les réactions sont instantanées.	
DUREE DE VIE	95%
Le niveau est assez élevé et seuls les plus expérimentés ont une chance d'en voir la fin.	
INTERET	**96%**
Pas de doute, ce jeu justifie à lui seul l'achat d'une Neo Geo!	

DENNIN ALESTE

MEGA CD



Epoque: première moitié du XVIe siècle. Lieu: Japon. Situation: guerre civile. Localisation: continuum espace-temps 921112. Le pays est en pleine crise, beaucoup de généraux convoitent le pouvoir et en viennent aux armes pour régner sur le pays.
En 1543, un navire inconnu s'échoue sur les côtes japonaises. Ce bâtiment transporte une cargaison d'armes d'un nouveau type, qui va changer le cours du conflit. De nouveaux combattants apparaissent sur le champ de bataille, ce qui entraîne un changement brutal de stratégie. La guerre civile voit alors naître un grand seigneur: Oda Nobunaga, qui s'illustre par ses conquêtes, grâce à son génie militaire et son sens de la diplomatie. Ce n'est que lorsque les autres familles s'allient contre lui que, débordé sur les flancs, il décide de contre-attaquer avec la seule troupe d'élite qui lui reste: les Dennin ninjas.

COMPILE

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	3
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	4
CONTROLE	1 2 3

1 JOUEURS — PRIX E

L'AVIS DE SWITCH

La sortie d'un shoot'em up de Compile est toujours un événement. Les programmeurs en sortent dorénavant deux ou trois par an. Leurs précédentes réalisations étaient des références, mais on ne peut en dire autant de cette dernière production, gâchée par un manque d'originalité et des graphismes moyens.

Switch

L'AVIS DE SAM

Et encore un jeu Mega CD aussi inintéressant que les autres! Je sais, je suis direct, mais il le faut. Du côté sonore, cette fois-ci, ça peut aller. C'est rythmé et ça colle bien aux différentes phases du jeu. Mais côté graphismes, c'est très fade et peu varié. A se demander si on a bien affaire à un jeu Mega CD. Des shoot'em up en cartouche, comme Thunder Force 3, par exemple, étaient à mon avis bien meilleurs. On est en droit d'attendre mieux d'un jeu sur ce support.

Sam

PRESENTATION	74%
Une intro qui aurait pu être plus animée.	
GRAPHISMES	71%
Le point noir du jeu: on peut faire BEAUCOUP mieux sur Megadrive.	
ANIMATION	89%
Des sprites dans tous les sens, rotations, déformations, scrollings différentiels...	
BANDE-SON	93%
Du rock techno agrémenté d'instruments traditionnels japonais.	
JOUABILITE	89%
Un niveau au-dessous de Musha Aleste. Des passages très difficiles alternent avec d'autres carrément trop faciles.	
DUREE DE VIE	78%
En mode Easy, le pro des shoots mettra moins d'une demi-douzaine d'heures à terminer le jeu.	
INTERET	**82%**
Ce jeu est, en quelque sorte, le Spriggan ou le Musha du Mega CD.	

IMPERIUM

SUPER NES

La révolte des machines-esclaves contre leurs maîtres, des robots puissants et tyranniques, a commencé. Cela se passe à des années-lumière de notre galaxie, sur une planète hi-tech. Ces Spartacus métalliques ont mis au point une armure ultra-sophistiquée qui répond au doux nom de Dynamor. Mais seul un humain peut enfiler cette combinaison de boulons et d'acier. Ils comptent sur vous pour détruire cette puissance néfaste matérialisée par six boss de fin de niveau particulièrement destructeurs. Equipé de votre armure, vous survolez les différents mondes à travers un scrolling vertical en usant de toutes vos ressources guerrières pour détruire un maximum d'adversaires. Vous pouvez utiliser quatre armements différents qui s'ajoutent à votre arsenal de base, un canon à tir directionnel. Mais tout ceci n'est rien en comparaison des bombes que vous pouvez larguer sur les assaillants.

L'AVIS DE SPY

Imperium ne manque pas d'atouts. Par exemple, il faut abattre un certain nombre d'ennemis pour avoir le droit à une capsule d'énergie supplémentaire ou pour recevoir une unité de puissance en plus pour votre armement. La vitesse de déplacement est paramétrable, ce qui permet de se sortir de situations difficiles simplement en accélérant. Le jeu est assez difficile, d'autant plus qu'il faut recommencer au début de chaque niveau dès que vous perdez une vie. *Spy*

VIC TOKAI	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	1
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	3
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE SAM

Imperium est un shoot'em up bien fait. Les musiques sont très dynamiques et les bruitages assez diversifiés. En ce qui concerne la maniabilité, c'est impeccable. Mais là où il y a un hic, c'est du côté des vies. Une seule vie c'est insuffisant, d'autant plus que l'option continue fait recommencer depuis le début d'un niveau. *Sam*

PRESENTATION	70%
Une courte scène animée présente l'intrigue, puis on est de suite dans le feu de l'action.	
GRAPHISMES	74%
L'effet de relief est assez bien réussi. Les graphismes des personnages sont agréables.	
ANIMATION	67%
Le scrolling ne subit aucun ralentissement.	
BANDE-SON	82%
La musique est entraînante et variée et les bruitages varient selon l'arme utilisée.	
JOUABILITE	75%
La maîtrise de certaines armes demande un peu d'entraînement.	
DUREE DE VIE	59%
Les six mondes sont à parcourir avec une seule vie et à peine trois options continue !	
INTERET	72%
Imperium est un bon petit shoot'em up qui bouge bien.	

TERRA CRESTA II

NEC

"Messieurs, il me faut un volontaire ! Vous n'êtes pas sans savoir qu'un tyran a décidé d'envahir notre bonne vieille planète." C'est de cette manière que, mot pour mot, a commencé la réunion des forces aériennes dans notre base secrète. Et moi, dans tout cela ? Ben, je suis arrivé un peu en retard, juste lorsqu'il venait de prononcer ces mots. J'étais le seul debout dans la salle et, rien qu'à voir les tronches hilares des copains, j'ai tout de suite compris que je venais de commettre une première erreur ! J'aurais mieux fait de me casser la jambe dans les escaliers plutôt que d'assister au briefing. Et pas question d'expliquer au vieux qu'il y avait erreur sur la personne. Quinze minutes plus tard, je me trouvais déjà dans mon vaisseau ! Décidément, ce n'est pas mon jour de chance, on m'a refilé un vieux coucou, pour une mission qui a l'air difficile. Pourquoi faut-il toujours que cela tombe sur moi ?

L'AVIS DE SAM

Terra Cresta II est un shoot'em up très banal. Les graphismes n'ont pas été assez travaillés, nous pourrions presque les classer dans la même catégorie que Xevious, Cyber Core ou Raiden. Le jeu est assez difficile, ce qui allonge la durée de vie, mais passer plus d'une heure sur deux petits niveaux, c'est vite lassant. Ce jeu est sympa, mais devra rester dans la cour des petits car il ne tient pas la route face à Super Star Soldier ou Gunhead, par exemple. *Sam*

NITCHIBUTSU	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

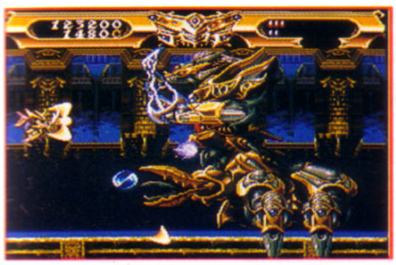
L'AVIS DE T. REX

Je suis, pour une fois, d'accord avec Sam. Il n'y a pas grand-chose de réellement original dans ce shoot'em up. Il est, certes, de bonne facture, mais cela ne suffit pas à faire un grand jeu et celui-là est, de plus, desservi par une difficulté par trop inégale et des graphismes un peu négligés. Bon, on va en rester là. *T. Rex*

PRESENTATION	53%
Une petite démo soldée et peu d'options.	
GRAPHISMES	66%
Les graphismes sont relativement peu fouillés et, surtout, très répétitifs.	
ANIMATION	81%
L'animation est fluide et assez rapide.	
BANDE-SON	84%
Les thèmes musicaux sont très cool, mais les bruitages sont banals.	
JOUABILITE	70%
Il est difficile de faire la part des choses dans le feu de l'action.	
DUREE DE VIE	85%
La durée de vie est assez bonne, mais due essentiellement à la difficulté.	
INTERET	73%
Ce n'est pas réellement un mauvais jeu, mais il est assez lassant.	

WINDS OF THUNDER

PCE SUPER CD-ROM



Il n'y a pas à tortiller, vous êtes né pour ça : lutter contre les forces du Mal. Et c'est encore ce que vous faites de mieux (à part roupiller au fond de la classe). Aussi n'avez vous pas été surpris lorsqu'on vous a recruté pour aller "calmer" les sept démons qui commençaient à semer une pagaille monstre dans un monde étrange et ô combien fascinant. Surtout que ce n'était pas votre première expédition dans le coin. Vous avez donc troqué vos tennis et votre jean contre une armure du plus bel effet, avec laquelle vous pouvez vous déplacer dans les airs, et une grosse épée, dans le genre "fait-très-mal". Le travail n'est pas facile car les différentes contrées sont longues à explorer et peuplées de sales bêtes qui ne vous veulent pas de bien, sans compter les boss de fin de niveau. Heureusement le salaire est correct et, pour chaque monstre abattu, vous toucherez un bonus ou des pièces d'or.

L'AVIS DE KANEDA KUN

Ça fait plaisir de se défouler sur un bon shoot'em up, un pas trop intellectuel, avec de gros tirs, de grosses explosions et de gros paquets d'adversaires. Ce jeu propose des graphismes excellents, avec scrolling différentiel bidirectionnel. Les sprites sont variés et superbes et la possibilité de choisir les niveaux est un plus. Un seul reproche : ce Winds of Thunder ressemble trop à Gates of Thunder. Un peu d'originalité, que diable ! *Kaneda Kun*

HUDSON SOFT	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	1
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	3
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX F

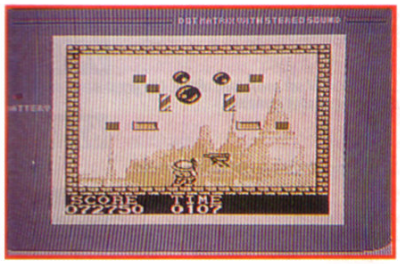
L'AVIS DE BANANA

Pas de recette miracle pour ce jeu, mais des concepts solides et largement éprouvés dans Gates of Thunder. Les décors sont super, la bande sonore est à la hauteur, les niveaux sont longs comme un marathon aller-retour et les monstres sont variés et agressifs. C'est un bon shoot'em up, qui vaut son pesant d'adrénaline. *Banana San*

PRESENTATION	80%
Un petit dessin animé en guise d'introduction.	
GRAPHISMES	91%
Les décors sont sensationnels.	
ANIMATION	90%
Les animations sont sensationnelles (aussi).	
BANDE-SON	85%
La bande son est... devinez quoi ? Ben oui, sensationnelle !	
JOUABILITE	90%
Les commandes sont on ne peut plus simples et le personnage est parfaitement maniable.	
DUREE DE VIE	85%
Il va falloir vous accrocher pour terminer le jeu (on vous aura prévenus).	
INTERET	91%
A part un petit arrière-goût de déjà vu, c'est un excellent shoot'em up.	

PANG

GAME BOY



Dans le rôle du tireur, accroché à une mitrailleuse deux fois plus grande que lui, un charmant bambin (NDLR: ce sont ceux-là qui sont les plus dangereux!). Dans le rôle de la cible: des ballons. Dans le rôle du décor: les principales villes du monde. Le but du jeu est simple: éclater un maximum de ballons dans les 21 niveaux qui composent le jeu. Pang fait partie de ces premiers jeux qui sont apparus tout d'abord en salle d'arcade, puis sur micros. Dernièrement, il a récolté un 91% sur Super Famicom. La version Game Boy est différente. Si le but du jeu est resté le même, certaines options ont disparu, comme les niveaux de difficulté ou les options continue. En revanche, les armes sont toujours aussi nombreuses et le choix du type d'armement détermine le chemin à suivre pour réussir à passer un tableau.
Entre mitrailleuse, grappin et autres outils de destruction, le choix vous appartient.

HUDSON SOFT

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	3
CONTINUE ?	NON
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX C

L'AVIS DE T.REX

Pang est un jeu qui, au départ, avait tout pour plaire. Je vous rassure tout de suite, il n'est pas mauvais. Toutefois, la version Game Boy n'a pas les qualités graphiques de la version Super Famicom, or c'est la variété et la qualité des décors qui avaient fait son succès. Du coup, cette conversion perd un peu de son intérêt. *T. Rex*

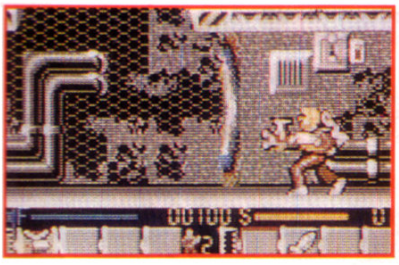
L'AVIS DE SCOTT

Pang tire son originalité de la simplicité de ses règles. Bien sûr, tirer sur des ballons, cela peut paraître monotone et inintéressant. Pourtant, je me suis surpris à passer des heures à chercher la meilleure stratégie pour terminer certains tableaux. En choisissant telle ou telle arme, vous ne réagirez pas de la même manière. De plus, viser et contrôler les déplacements simultanément exige beaucoup de concentration et de coordination. Hélas, les décors ne suivent pas. *Scott*

PRESENTATION	73%
L'intro a le mérite de présenter la description des bonus.	
GRAPHISMES	72%
Quelques décors de fond qui symbolisent les différentes villes.	
ANIMATION	80%
Les mouvements du personnage et les rebonds du ballon sont réalistes.	
BANDE-SON	66%
La musique est un peu "saoulante" et les bruitages réduits à leur plus simple expression.	
JOUABILITE	75%
Le contrôle du personnage est un peu hésitant.	
DUREE DE VIE	79%
La difficulté est progressive, mais le jeu devient vite ardu.	
INTERET	**79%**
C'est un bon jeu d'arcade, mais certainement pas le meilleur.	

POWER FACTOR

LYNX



A en croire le manuel, Power Factor n'est pas un jeu, mais une simulation historique... Nous sommes en 3014 et vous allez revivre, par l'intermédiaire d'un simulateur spatio-temporel (votre console Lynx) les exploits du célèbre Redd Ace, guerrier légendaire qui réussit, il y bien longtemps, à repousser une invasion d'extraterrestres en retrouvant les six pièces d'une bombe, éparpillées au cœur du quartier général ennemi. Bien évidemment, c'est vous qui incarnez Redd Ace. Vous débutez la mission équipé d'un propulseur dorsal et d'un flingue multifonction. Vous aurez la possibilité de ramasser en cours de route des chargeurs, ainsi que d'autres armes, plus puissantes les unes que les autres. Des terminaux d'ordinateur vous fourniront les plans des niveaux et vous permettront de repérer les emplacements des bonus et des sorties. A la fin de chaque niveau, vous serez attendu par des boss impressionnants.

CAPCOM

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	3
CONTINUE ?	NON
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX C

L'AVIS DE T.REX

Power Factor est un jeu intéressant par plus d'un aspect. La variété de l'armement est impressionnante et l'idée d'introduire une composante de réflexion dans ce qui a failli n'être qu'un simple shoot'em up est excellente. Les boss de fin de niveau sont impressionnants (mais pas très méchants). Bref, un bon jeu. *T. Rex*

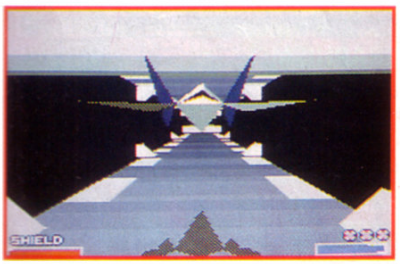
L'AVIS D'HOMER

Power Factor est l'une des meilleures cartouches qu'il m'ait été donné de voir sur Lynx. Les graphismes sont soignés et l'action ne se limite pas seulement à tirer sur tout ce qui bouge. Vous devrez, par exemple, trouver comment ouvrir certaines portes et apprendre à jouer avec l'inertie du personnage lorsqu'il utilise les propulseurs dorsaux. Les niveaux sont vastes, les armements sont variés et l'action est bien soutenue. Pas de doute, c'est tout bon! *Homer*

PRESENTATION	83%
Même l'écran de choix de la difficulté est sympa.	
GRAPHISMES	81%
Fins, colorés et bourrés de petits détails.	
ANIMATION	86%
Le scrolling et les mouvements du héros sont impeccables.	
BANDE-SON	83%
Les bruitages sont efficaces et collent bien à l'action.	
JOUABILITE	73%
Le choix des armes est un peu difficile, mais le reste est correct.	
DUREE DE VIE	84%
Les niveaux, vastes et variés, risquent de vous retenir un bon moment.	
INTERET	**85%**
C'est un excellent jeu d'action et un bon investissement.	

STARWING

SUPER NINTENDO



C'est la panique totale sur Corneria. L'empire ennemi Venom a déployé son armée sur le système solaire et a la ferme intention de le contrôler. Vous, Fox Mc Cloud, et vos équipiers formant la fameuse élite des Starfox, avez la charge de pénétrer les lignes ennemies, afin d'anéantir le boss Venom: Andross. Sur votre chemin, vous rencontrerez beaucoup d'adversaires différents: des petits vaisseaux jusqu'aux grandes stations spatiales, en passant par les robots gigantesques. Il faudra d'abord vous familiariser avec les commandes de votre engin de chasse: le Arwing. Mélange de simulation de vol, de shoot'em up et de spectacle en 3D surfaces pleines, Starwing est le premier jeu à bénéficier du coprocesseur mathématique Super FX (un DSP, inclus dans la cartouche). Ce dernier gère les animations 3D surfaces pleines non mappées en temps réel (on ne peut pourtant malheureusement pas aller où on le désire), avec un certain brio.

NINTENDO

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	3
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	3
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX E

AVIS DE SAM

On ne peut rêver mieux. Les programmeurs se sont vraiment défoncés pour nous offrir ces superbes animations en 3D calculées en temps réel, accompagnées d'une bande-son en béton. Voilà ce que j'appelle une véritable évolution technique des jeux vidéo sur consoles. Starwing est un soft à acheter impérativement. *Sam*

AVIS DE MAX

Starwing est tout simplement décoiffant. On y retrouve l'action trépidante qui fit le succès des célèbres Star Wars, Starglider et autres Starblade (récente prouesse en matière de 3D surfaces pleines). Le calcul en temps réel pourrait offrir un scrolling en 360 degrés mais ce n'est pas le cas lors des survols des planètes. Dommage. Mais on ne se lasse pas de ses animations splendides, surtout lorsque l'on entre dans les bases spatiales gigantesques. *Max*

PRESENTATION	92%
Des séquences animées à la Star Wars.	
GRAPHISMES	95%
Superbe mise en couleurs des surfaces, avec de la 3D partout!	
ANIMATION	96%
D'une fluidité (relative) extraordinaire, grâce au processeur dédié.	
BANDE-SON	91%
Excellentes orchestrations.	
JOUABILITE	95%
Enthousiasmante! On s'y croirait...	
DUREE DE VIE	91%
Il vous faudra plusieurs jours à temps plein pour en faire le tour.	
INTERET	**96%**
Nintendo marque un nouveau point et ouvre une nouvelle voie, grâce en partie au Super FX.	

SILPHEED

MEGA CD

Silpheed a fait couler beaucoup d'encre au cours des derniers mois. C'est le premier jeu Sega qui utilise la technique de la 3D précalculée. Inutile de faire tout un fromage à propos du scénario: il s'agit, une fois de plus, d'aliens infatigables qui veulent envahir la terre (on se demande bien ce qu'ils lui trouvent!). En revanche, ce qui apparaît bien plus important ici, c'est la réalisation technique. Les programmeurs ont défini plusieurs trajectoires possibles pour le vaisseau. Ils les ont ensuite calculées en surfaces pleines non mappées. Pour résumer, c'est la console qui gère automatiquement vos déplacements dans l'espace. Côté stratégie, les bonus tiennent une place importante. Plus vous amassez de capsules de toutes sortes, plus le choix de nouvelles armes entre les différents niveaux sera important et vous pourrez notamment acquérir des superbombes, indispensables pour progresser.

GAME ARTS

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	2
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX NC

AVIS DE PETER

J'avoue que Silpheed est un soft très vicieux. Les deux premiers niveaux sont plutôt maussades, le troisième est moyen, mais à partir du quatrième, c'est l'apocalypse! Vous survolez des bases gigantesques, volez dans les sous-sols, seul face à des dizaines de lasers, de missiles et d'adversaires. J'achète! *Peter*

AVIS DE DOGUY

Pour moi, c'est très simple: Silpheed est, à l'heure actuelle, le seul jeu qui puisse justifier l'achat d'une Mega CD. Ses détracteurs vous diront qu'il ne s'agit que d'un bête shoot-them-up mais ceux qui ont la chance d'y avoir joué dans le noir, avec le son à fond et sur grand écran, vous diront à quel point Silpheed est prenant. Le support CD est intelligemment exploité et les sensations sont proches de ce que l'on peut ressentir en jouant sur une borne d'arcade. *Doguy*

PRESENTATION	97%
Rien à redire, il n'y a qu'à ouvrir les yeux en grand et admirer.	
GRAPHISMES	89%
Les premiers décors sont un peu fades, mais les suivants sont à vous couper le souffle.	
ANIMATION	94%
Tout est parfaitement fluide et rapide, en dépit du grand nombre de sprites.	
BANDE-SON	80%
On a entendu de meilleures bandes son sur Mega CD. Les bruitages ne sont guère plus extraordinaires.	
JOUABILITE	94%
Le vaisseau est toujours parfaitement maniable.	
DUREE DE VIE	92%
Silpheed est un jeu difficile, qui promet de nombreuses heures d'action.	
INTERET	**93%**
??	

JUNGLE STRIKE

MEGADRIVE

Vous connaissez tous l'excellent Desert Strike. La suite, Jungle Strike, reprend le même principe mais ajoute de nouveaux décors et de nouveaux véhicules. Vous disposez au départ d'un hélicoptère de combat Apache, armé comme dans le premier épisode: deux types de missiles et un canon mitrailleur. Vous allez devoir mener à bien un certain nombre de campagnes (9 au total), elles-mêmes découpées en missions. Vous devrez protéger des monuments historiques, détruire des radars mobiles, escorter l'hélicoptère présidentiel, etc. Au fil des missions, vous découvrirez deux autres véhicules: un hydroglisseur et un chasseur furtif. Mais n'espérez pas les contrôler dès le départ: ce n'est qu'après des heures de jeu que vous les aurez bien en mains! Heureusement, vous n'êtes pas seul et votre copilote vous apportera toute l'aide possible pour mener à bien les différentes missions.

EA

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	3
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE GIG

Grandiose. Ce jeu est grandiose. Electronic Arts a repris le principe de Desert Strike et l'a peaufiné pour en faire un véritable petit bijou d'action/réflexion. Il n'y a aucune monotonie au fil des missions, les décors sont superbes, il y a des nouveaux véhicules et il y a même des missions nocturnes. *Gig*

L'AVIS DE PETER

Desert Strike sur Megadrive est, à mon avis, à classer parmi les meilleurs jeux de cette console. Mes premières impressions quant à Jungle Strike sont très positives. L'hélico est toujours aussi maniable, l'animation toujours très détaillée. Un seul reproche: les décors sont toujours aussi pauvres que dans le premier épisode et les graphismes auraient pu être un peu plus fouillés. Mais la réalisation est excellente et les missions sont difficiles à souhait. *Peter*

PRESENTATION	70%
Une intro assez laide pour un jeu excellent par ailleurs.	
GRAPHISMES	85%
Clairs, colorés, détaillés, ils sont absolument superbes.	
ANIMATION	82%
Même si le nombre de sprites est réduit au strict minimum, c'est une excellente réalisation.	
BANDE-SON	88%
Les bruitages sont excellents et donnent au jeu une ambiance très réaliste.	
JOUABILITE	76%
L'hélico répond au doigt et à l'œil, mais un peu d'entrainement est nécessaire.	
DUREE DE VIE	91%
De très longues semaines seront nécessaires pour en venir à bout.	
INTERET	**91%**
Jungle Strike est un des meilleurs jeux du moment sur Megadrive.	

PARODIUS

NES

Après avoir été développé initialement sur PC Engine par Konami puis sur Super Famicom et Game Boy, Parodius est enfin adapté sur NES! Ce shoot'em up, qui réunit dans un patchwork délirant quelques uns des plus grands héros de Konami, est doté d'un scénario pour le moins ambigu. Alors que le XXe siècle touche à sa fin, les petits garçons, qui autrefois adoraient leur maman, préfèrent désormais les micro-ordinateurs. Ils noient leurs inquiétudes existentielles dans les salles d'arcade, tandis qu'un mal insidieux prend possession de la planète. Il se manifeste sous la forme du grand Octopus. Vous pouvez incarner quatre personnages différents, Octopus y compris. Votre tâche consiste à détruire des vagues successives d'ennemis, ce qui vous permet de récupérer des bonus. Ceux-ci vont vous permettre, à leur tour, d'augmenter la puissance de votre armement ou votre niveau d'énergie.

PALCOM

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	3
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	3
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE PETER

Je m'étais bien amusé sur les anciennes versions de Parodius, notamment sur la version PC Engine. Les clins d'œil aux autres célèbres jeux de cette console étaient très sympas. Je dois vous avouer que je n'ai pas remarqué beaucoup de différences avec la version NES qui, il faut le dire, est absolument superbe. *Peter*

L'AVIS DE MARC

Les bras m'en tombent! Moi qui croyais que la NES était une machine hors circuit, je me suis fourré le doigt dans l'œil jusqu'à l'épaule. Parodius est un shoot' em up de première qualité. La jouabilité est très soignée, en dépit des limitations techniques imposées par la 8 bits et je retrouve toutes les sensations de Parodius sur Nec et Super Famicom. Capcom a fait un vrai travail d'orfèvre pour cette adaptation et, manifestement, la NES n'a pas dit son dernier mot. *Marc*

PRESENTATION	75%
Un tableau récapitule avec clarté toutes les options choisies.	
GRAPHISMES	85%
Pour une NES, les graphismes sont absolument étonnants.	
ANIMATION	90%
Scrolling multidirectionnel, sprites géants: la NES est brillamment exploitée.	
BANDE-SON	80%
Des thèmes musicaux variés qui confèrent une bonne ambiance.	
JOUABILITE	90%
Le maniement des vaisseaux se fait au doigt et à l'œil.	
DUREE DE VIE	70%
L'originalité et la qualité du jeu font que vous ne vous lasserez pas de sitôt.	
INTERET	**90%**
Ce jeu est tout bonnement génial et l'adaptation sur NES est sublime.	

Les jeux de ballon rond ne sont pas légion sur SNIN. Un an sépare ainsi Super Kick Off (SKO) et Eric Cantona Football Challenge (ECFC). Tous deux sont issus du monde micro, plus riche dans ce type de simulation.

SUPER KICK OFF CONTRE ERIC CANTONA FC

PRESENTATION

SUPER KICK OFF		ERIC CANTONA FC
68 %	SKO dispose d'une gamme correcte d'options de jeu mais il faut compter de nombreuses heures d'entraînement avant de commencer à maîtriser le jeu. ECFC bat largement SKO : les options sont d'une incroyable diversité et quelques minutes suffisent pour jouer correctement.	88 %

Eric Cantona Football Challenge : enfin une bonne simulation de football sur SNIN ! L'angle de vue mi-relief, mi-aérien offre tous les avantages.

BANDE-SON

SUPER KICK OFF		ERIC CANTONA FC
42 %	Loin d'être un "plus", la bande-son de SKO constitue en fait un handicap. Les applaudissements et sifflets de l'arbitre, peu réalistes, sont vite lassants. La bande-son d'ECFC au contraire combine une bien agréable musique et surtout des bruitages de foule et d'action qui portent le joueur.	85 %

GRAPHISMES

SUPER KICK OFF		ERIC CANTONA FC
53 %	SKO n'a jamais brillé par ses qualités graphiques. La vue aérienne ne s'y prête pas et les écrans de présentation restent banaux. ECFC combine un champ de vision étendu et une certaine impression de relief. Les sprites des joueurs sont plus grands et l'on peut changer les maillots des joueurs.	82 %

Super Kick Off : l'ancêtre qui a rendu de loyaux services est désormais dépassé par le nouveau venu, supérieur dans tous les domaines du jeu.

JOUABILITE

SUPER KICK OFF		ERIC CANTONA FC
70 %	Dans SKO, les 4 boutons du paddle ont chacun une fonction précise mais l'entraînement est indispensable pour maîtriser correctement les tirs. ECFC joue la carte de la simplicité, avec seulement 2 boutons actifs. Beaucoup plus maniable, il offre pourtant d'incroyables possibilités de jeu.	92 %

ANIMATION

SUPER KICK OFF		ERIC CANTONA FC
76 %	Coté animation, SKO s'en sort mieux, grâce à un bon scrolling multidirectionnel. Mais ECFC va beaucoup plus loin. Le scrolling est si rapide qu'il se fait complètement oublier. En outre, les différentes actions (dribble, tête, reprise de volée et rebonds de la balle) sont parfaitement naturelles.	86 %

Eric Cantona : le jeu en salle sur un terrain de hand ball et avec une équipe réduite constitue un autre jeu à part entière. Qualité et variété pour un même jeu.

DUREE DE VIE

SUPER KICK OFF		ERIC CANTONA FC
79 %	Le mode championnat et les options de SKO paraissaient excellentes... jusqu'à la sortie de ECFC. Par son tournoi de championnat disputé entre 64 équipes, son mot de passe attribué après chaque match et la richesse des tactiques et stratégies, il l'emporte une nouvelle fois haut la main.	95 %

VERDICT

SUPER KICK OFF	80%
ERIC CANTONA FC	94%

Super Kick Off était jusque là le passage obligé des amoureux du ballon rond qui voulaient bénéficier d'un certain réalisme mais la sortie d'Eric Cantona Football Challenge le renvoie proprement aux oubliettes. Ce dernier titre est plus beau, plus riche, plus varié, plus facile à appréhender et à contrôler, plus "tout" en somme. Le doute n'est pas permis et Super Kick Off a vécu.

Jacques Harbonn

BULL VS BLAZERS CONTRE TEAM USA BASKET

En matière de sports sur Megadrive, Electronic Arts vole de succès en succès. Ses deux derniers hits, Bulls vs Bazers (BVB) et Team USA Basketball (TUB) sont très proches, mais en fait complémentaires.

PRESENTATION

BULL VS BLAZERS 85 %

Bien peu de différences entre ces jeux. Les deux cartouches proposent une introduction en forme de match de démonstration qui permettra aux novices de comprendre les rudiment du jeu. Les options sont d'une bonne richesse et le manuel, en anglais, explique bien règles et manières de jouer.

TEAM USA BASKET 84 %

Bulls vs Blazers : vous pourrez retrouver les coups spéciaux des grands joueurs appartenant à ces deux équipes de la NBL. Tentez le Air Reverse de Jordan...

BANDE-SON

BULL VS BLAZERS 86 %

Ici encore, les notes ne sont pas harmonisées. En fait, les deux programmes disposent d'une bonne bande-son, combinant des musiques et des bruitages réalistes. Les digitalisations vocales complètent cette panoplie pour accroître l'impression de se trouver sur le parquet de la rencontre.

TEAM USA BASKET 84 %

GRAPHISMES

BULL VS BLAZERS 91 %

Les sprites des deux programmes sont bien dessinés mais BVB va plus loin, les dessins étant assez précis pour que l'on puisse reconnaître tous les héros de la Dream Team. En ce qui concerne les décors, il sont tout simplement identiques (les deux cartouches sont dues à Electronic Arts).

TEAM USA BASKET 89 %

Team USA Basket Ball : retrouvez les héros de la Dream Team qui vous ont fait vibrer aux derniers JO dans des matchs contre des équipes internationales.

JOUABILITE

BULL VS BLAZERS 78 %

TUB prend cette fois un petit avantage. Si les deux cartouches demandent un petit temps d'adaptation pour se repérer dans les "mêlées", TUB ne souffre pas de la similitude de couleurs entre ballon et joueurs ou sol qui peut parfois être gênante dans BVB. Les deux contrôles sont efficaces.

TEAM USA BASKET 89 %

ANIMATION

BULL VS BLAZERS 89 %

Les deux programmes se tiennent une nouvelle fois de très près, offrant des mouvements souples et des scrollings rapides. Toutefois, en dépit des notes, l'avantage va bien au dernier sorti, à savoir BVB. Il dispose en effet d'un petit avantage: les coups "spéciaux" des joueurs célèbres.

TEAM USA BASKET 90 %

Bulls vs Blazers : les graphistes ont particulièrement peaufiné les portraits, les champions étant parfaitement reconnaissables.

DUREE DE VIE

BULL VS BLAZERS 92 %

Les deux cartouches ont une durée de vie prolongée. Les équipes à affronter sont diversifiées. Les amateurs de basketball auront bien du mal à se lasser de l'une ou de l'autre de ces cartouches. Même les joueurs peu intéressés jusque-là par le sport risquent de rester scotchés sur leur écran.

TEAM USA BASKET 90 %

VERDICT

BULL VS BLAZERS 90%

TEAM USA BASKET 92%

Ces deux cartouches peuvent être achetées les yeux fermés, mais sont trop proches l'une de l'autre pour nécessiter un achat double. BVB bénéficie des impressionnants coups spéciaux de certains des maîtres de la Dream Team (le fameux "air reverse" de Jordan par exemple, superbe à analyser en mode replay). En revanche, TUB est un peu plus varié, grâce à ses rencontres internationales.

Jacques Harbonn

OZUMO

SUPER FAMICOM

Voici la première simulation de Sumo sur consoles. C'est évidemment la reine des consoles japonaises qui en hérite. Pour bien saisir l'importance d'un événement tel qu'un tournoi de Sumo au Japon, il faut considérer que le combat de Sumo n'est pas seulement un sport. C'est également un rite ancien (qui apparaît dès le premier siècle avant J.C.), accompagné d'une certaine philosophie mêlée à une cérémonie religieuse très pratiquée (shintoïste/taoïste/boud-dhiste). Les règles de ce combat à mains nues ont un certain rapport avec le contexte matériel et moral qui les entourent, c'est-à-dire qu'elles sont très strictes. Pas de coups de poings ou de pieds. Le but est de faire toucher terre au mastodonte adversaire ou de le faire sortir de la zone circulaire qui délimite d'aire de combat. Pour cela, il n'y a pas trente-six solutions: coups de paume au menton, pousser votre adversaire ou se jeter sur lui, afin de le déséquilibrer.

NAMCO

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	—
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX F

L'AVIS DE PETER

Rien qu'avec le titre, j'avais déjà des doutes. Je pense bien qu'au Japon, une telle cartouche ait du succès. En France, c'est moins sûr. Les petits Français d'une douzaine d'années ne fonctionnent pas avec la même philosophie du combat que les Japonais. De plus la réalisation n'est pas extraordinaire. *Peter*

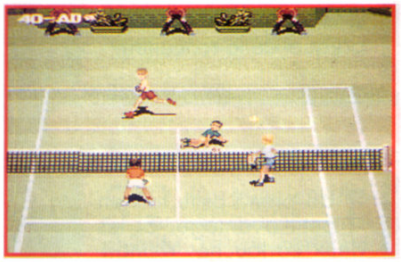
L'AVIS DE KANEDA

Malgré l'originalité de l'idée, le fait de créer un jeu de Sumo n'apporte pas forcément de l'intérêt aux joueurs. Et encore moins aux joueurs français, qui n'ont jamais pratiqué ce "sport". De plus, la réalisation est médiocre. Les graphismes, bien colorés, manquent de précision et l'animation n'est pas des plus détaillées. Un plus à ce niveau aurait pu pousser les français à s'initier au Sumo. Ce n'est certainement pas une cartouche à acheter. *Kaneda Kun*

PRESENTATION	63%
C'est maigre...	
GRAPHISMES	66%
Sprites petits et décors pratiquement identiques.	
ANIMATION	72%
Correcte, mais peu détaillée.	
BANDE-SON	76%
Ambiance de foule.	
JOUABILITE	35%
Facile, mais les combats se ressemblent trop.	
DUREE DE VIE	53%
Deux, trois parties pour jeter un coup d'œil.	
INTERET	**43%**
L'intérêt n'est pas au rendez-vous.	

JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR

SUPER NINTENDO



Jimmy Connors Pro Tennis Tour est le premier jeu édité par Ubi Soft sur Super Nintendo. Et c'est certainement l'un des meilleurs jeux de tennis, toutes consoles confondues. Vous aurez à disposition toute une flopée de joueurs inconnus dont les noms sont dérivés de joueurs célèbres. Seul Jimmy Connors est le joueur officiel, puisqu'il est le parrain de ce jeu. Ses caractéristiques sont les mêmes que dans la réalité. Sur terrain de terre battue, désertique (comme dans la pub pour Perrie) ou autre, vous pourrez choisir de concourir en un ou trois sets. Pour les cakes du tennis, le jeu comporte une phase entraînement (Spy, qui n'a pas supporté de se prendre la pâtée par moi-même-je-Peter, l'a beaucoup apprécié). De plus, si vous n'êtes toujours pas habitué aux commandes pendant les matchs, vous pourrez diminuer la difficulté de contrôle de votre joueur. Pour finir, il faut savoir qu'il est possible de jouer à quatre simultanément, grâce au quadrupleur.

UBI SOFT

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	3
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE SWITCH

Malgré des petits détails sympas, ce jeu ne compote rien de révolutionnaire. Mais ne soyons pas vampire: le réalisme et la jouabilité de cette simulation d'un sport que j'adore sont tout de même au rendez-vous. Ce qui est très appréciable pour un soft qui se permet de prendre le nom d'un joueur de tennis aussi exceptionnel que Jimbo. *Switch*

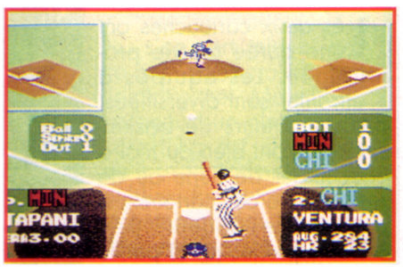
L'AVIS DE MAX

En vérité, je vous le dis: c'est clair net et précis, Pro Tennis Tour est moins complexe que Super Tennis (le premier jeu du même genre sur la même console et qui avait eu pas mal de succès à l'époque). Mais il n'en est pas moins amusant. Le nombre des options permet de diversifier la partie au maximum. Et l'animation apporte beaucoup de réalisme: au service, lorsque le joueur place la raquette dans son dos et qu'il effectue un petit saut sur place. *Max*

PRESENTATION	84%
Les écrans sont en français: chouette!	
GRAPHISMES	88%
Ils sont jolis et très lisibles, surtout en ce qui concerne la balle.	
ANIMATION	86%
Elle est assez réussie et très fluide.	
BANDE-SON	87%
Bruitages plaisants et commentaires digitalisés.	
JOUABILITE	78%
Il faudra un peu d'entrainement pour mémoriser les coups.	
DUREE DE VIE	89%
A quatre joueurs, le jeu est presque infini.	
INTERET	**88%**
Moins complet que Super Tennis, son ancêtre, Jimmy Connors Pro Tennis Tour dispose d'une bonne réalisation.	

SUPER BATTER UP

SUPER NES



Si le base-ball est très populaire aux U.S.A., ce n'est pas franchement le cas en France (à tort ou à raison, je n'ai jamais réussi à me faire un avis). Mais bon! Rien n'empêche de s'essayer à quelques petites parties. Avec Super Batter Up, vous n'aurez pas à droit à l'entraînement (Gasp!). Pour apprendre à maîtriser la balle, il faudra directement jouer en match simple. Profitez de la simplicité des premières parties pour comprendre les règles de ce jeu speedé (ne vous affolez pas, les règles du base-ball sont moins complexes qu'elles en ont l'air. Je vous conseille cependant de lire la notice qui donne quelques notions). Une fois le tout assimilé, dirigez-vous vers la coupe du championnat. Votre premier rôle sera celui du batteur: méfiez-vous de tous vos adversaires car beaucoup d'entre eux sont vicieux. Vous prendrez ensuite la place du lanceur: essayez toutes les combinaisons de commandes possibles, certaines sont imparables.

NAMCO

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	PASSWORD
Nx de DIFF.	—
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE PETER

Beaucoup de jeu de base-ball sur consoles m'ont amusé, mais Super Batter Up ne fait pas partie de la liste. Les graphismes sont fades, l'animation des personnages est préhistorique. On a l'impression de diriger un troupeau de mollusques (et encore, pas très frais!). Bref, ce jeu est ce qu'on appelle couramment une daube. *Peter*

L'AVIS DE SPY

Ce n'est certainement pas avec Super Batter Up sur Super NES que les Français apprendront à aimer le base-ball. Surtout lorsque l'on sait avec quel intérêt ceux-ci suivent les tournois de ce sport un petit peu rebutant. La réalisation est ratée et la jouabilité laisse franchement à désirer. C'est dommage, car la jouabilité est certainement le point le plus important d'une simulation de base-ball. *Spy*

PRESENTATION	70%
Une petite succession d'écrans.	
GRAPHISMES	52%
Les décors sont assez moches.	
ANIMATION	35%
Les déplacements des joueurs sont ridicules.	
BANDE-SON	47%
Elle est vraiment "prise de tête".	
JOUABILITE	53%
Les commandes manquent de précision.	
DUREE DE VIE	68%
La sauvegarde par password facilite le jeu.	
INTERET	**46%**
Laissez tomber cette horreur!	

DAVID CARNE'S AMAZING TENNIS

SUPER NES

Amazing Tennis est très certainement le jeu de tennis le plus réaliste sur consoles. Depuis le temps que l'on attendait la simulation presque parfaite, c'est un soulagement!
Si l'on ne tient pas compte du fait que les femmes sont exclues de la cartouche (on se demande pourquoi, bande de machos!), on peut affirmer sans hésitation que ce jeu donne l'impression de se trouver sur un véritable court de tennis. En effet, chaque joueur à des caractéristiques différentes (réparties à plusieurs niveaux), ils sont tous superbement animés, une caméra suit les balles quand celles-ci effectuent des lobs et la vue du terrain offre une très bonne impression de profondeur. Bien entendu, match simple ou tournoi, tout est possible! De même que vous pourrez à votre guise modifer les différents paramètres que l'on retrouve dans tous les programmes du même genre: texture du terrain, contrôle du joueur...

EA	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	15
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX E

L'AVIS DE JIMMY H.
Le réalisme d'Amazing Tennis n'a pas fini de nous étonner. Les commentaires digitalisés, la caméra qui suit la balle en cas de besoin, l'animation des joueurs fantastique, bref, c'est un jeu prenant. D'autant plus que les autres jeux de tennis sur cette console n'ont pas ce côté qui fait durer le plaisir de jouer pendant des mois entiers! *Jimmy H.*

L'AVIS DE SPIRIT
Ne vous fiez pas à la médiocrité des graphismes, elle donne une mauvaise impression de la qualité globale du jeu. Quelle erreur grossière, docteur Schweitzer! Après un bon entraînement, Amazing Tennis, devient l'un des jeux de tennis les plus amusants. Et ceci pour plusieurs raisons: tout est fait dans l'idée d'un soft réaliste: déplacement d'une caméra virtuelle, mouvements très fluides et détaillés, rapidité d'action variable en fonction de votre position... *Spirit*

PRESENTATION	80%
Belle démo et options riches.	
GRAPHISMES	72%
La foule pourrait être tirée d'un jeu Atari 2600!	
ANIMATION	85%
Des mouvements bien détaillés.	
BANDE-SON	89%
Les commentaires et les cris de la foule sont impressionnants.	
JOUABILITE	82%
Un bon entraînement est indispensable.	
DUREE DE VIE	87%
A deux joueurs, on ne s'en lasse jamais.	
INTERET	**92%**
Un grand jeu de tennis! Et l'un des meilleurs!	

GEORGE FORMAN'S K.O. BOXING

GAME GEAR

Il paraît qu'il existe un célèbre boxeur répondant au doux nom évocateur de George Foreman. J'en suis heureux. Je le suis d'autant plus que je ne suis pas un fan de boxe. Pour moi, entre les mecs qui se tape dessus sur un ring ou en ex-Yougoslavie et qui se font saigner, il n'y a pas de différence. Ou si peu... Il paraît également que le boxeur en question possède un punch du tonnerre. Pensez donc à vous en servir pour opérer ce que l'on pourrait appeler "la grande boucherie". Tout seul ou en mode versus (en étant relié à une autre Game Gear), votre but sera simple: mettre au tapis tous les guignols qui viendront renifler vos gants de boxe. Vous disposez au total d'une dizaine de coups et d'esquives. Débrouillez-vous alors pour trouver l'enchaînement qui pulvérisera le plus vite possible votre adversaire. Après chaque match, vous obtenez un nombre de points équivalents à votre score. Ils vous permettront d'augmenter votre force, votre rapidité, etc.

FLYING EDGE	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	—
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX C

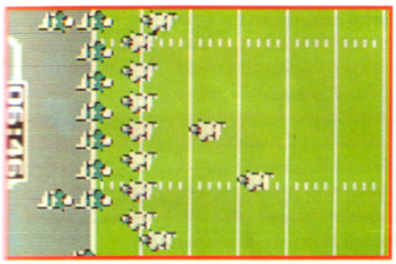
L'AVIS DE PETER
Vous connaissez la recette "grosse daube"? Vous la trouverez dans le manuel du petit arnaqueur. Ce n'est pas compliqué: on crée des graphismes à la chaîne, trois mouvements par sprites et quatre notes en guise de bande-son. Pour finir, on compresse le tout dans un boîtier en plastique. Simple, comme dirait mon prof d'aïkibudo. *Peter*

L'AVIS D'HOMER
Les graphismes ne sont pas totalement moches. Ce serait un peu comme si l'on se contentait d'un steak haché Carrefour plutôt que d'un gigot d'agneau façon traiteur du seizième. C'est le seul point négativo-positif de ce jeu. Le reste est bâclé et se limite à appuyer le plus vite possible sur les boutons. Vous devrez répéter cette technique pour tous les matchs. Après cela, tout le monde vient dire que les jeux vidéo sont et rendent débiles. On se demande pourquoi. *Homer*

PRESENTATION	25%
Un écran intermédiaire identique entre les rounds.	
GRAPHISMES	65%
Assez réussis mais limités.	
ANIMATION	40%
C'est nul. Rien d'autre à dire.	
BANDE-SON	35%
C'est très nul. Encore moins à dire.	
JOUABILITE	30%
On ne distingue pas les coups.	
DUREE DE VIE	10%
Peut-être le tiers d'une partie.	
INTERET	**20%**
Même en mode versus, c'est un bide.	

NFL

LYNX



Recette du joueur de football américain: avalez une bonne dizaine de hamburgers dégoulinant de ketchup graisseux, videz quelques canettes de Pepsi, limez-vous les dents au papier de verre (après les avoir soigneusement lavées au White Spirit) et taillez-vous un sourire au fer à souder.
Elancez-vous vers l'entrée du stade, en prenant bien soin de saluer la foule qui acclame. Où se trouve le sport me direz-vous? Attendez, on va chercher ensemble... Mais dans tous les cas, n'oubliez pas l'essentiel: l'action que votre équipe va effectuer, en attaque ou en défense, est prédéfinie pendant les arrêts de jeu. Il existe trois techniques permettant d'atteindre les buts adverses: la passe, la course et les coups spéciaux. Ne perdez pas de vues que ces derniers peuvent très bien être des coups peu orthodoxes que les cages thoraciques de vos adversaires n'apprécieront peut-être pas. Surtout en championnat.

LYNX	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	2
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX C

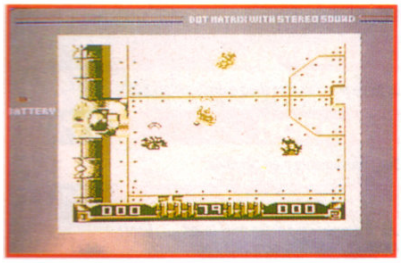
L'AVIS DE PETER
Quel dommage que cette cartouche ne soit qu'à 50% réussie. L'essentiel du jeu, c'est-à-dire l'action sur le terrain, est un peu flou. Les joueurs se confondent déjà entre eux et ce tas de riz gluant se confond ensuite avec la balle. Ce qui limite beaucoup l'intérêt. Mais les arrêts de jeu gèrent bien les fenêtres des tactiques. *Peter*

L'AVIS DE SPY
Le tableau des tactiques étant clair, on peut dire que le côté stratégie est plutôt réussi. On distingue très bien les différentes sortes de coups: passe, tir au pied, etc. Cela vous permettra de bien choisir la tactique la mieux appropriée à la situation (attaque ou défense, proche ou non du l'en-but). En ce qui concerne le côté action, on distingue très mal ce qui se passe sur le terrain. C'est assez glauque, vu que tous les joueurs se ruent les uns sur les autres. *Spy*

PRESENTATION	63%
Il faut prendre la Lynx dans le sens vertical.	
GRAPHISMES	79%
Les tableaux de tactiques sont clairs.	
ANIMATION	86%
Des zooms sympathiques...	
BANDE-SON	68%
Quelques commentaires digitalisés.	
JOUABILITE	57%
Les joueurs se contrôlent difficilement.	
DUREE DE VIE	61%
Difficulté élevée et beaucoup d'équipes.	
INTERET	**67%**
A réserver aux amateurs de ce sport qui possèdent des... yeux de Lynx.	

SPEEDBALL 2

GAME BOY



Si vous ne savez que faire de votre temps de loisir, voici toujours deux propositions: faites de la dentelle ou jouez à Speedball 2. La première solution détend agréablement les nerfs. Mais parlons plutôt de la deuxième solution, qui, par hasard, se trouve être légèrement moins subtile. Dans un mélange de football américain, de handball et de baston, vous dirigez une horde de sauvages qui va devoir combattre toutes les autres équipes (qui ne sont pas non plus constituées d'enfants de chœur). Dans une ambiance genre Blade Runner, n'importe quel gringalet va pouvoir se mesurer à ce sport violent, dont le but est de mettre la boule en fer dans les buts adverses. Les murs et les coins peuvent servir pour faire rebondir la boule. En ramassant certains bonus, vous augmenterez vos capacités. Et l'argent dont vous disposez vous permet de changer avant et pendant les parties la configuration des joueurs de votre équipe.

MINDSCAPE

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	—
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX C

L'AVIS DE SWITCH

Speedball 2 est le premier jeu de sport d'équipe intéressant sur Game Boy. Le contrôle des personnages est excellent et la réalisation est impeccable. Cette version vaut les autres versions 16 bits. Convertir un tel hit sur une portable me semblait impossible. J'avoue être (agréablement) étonné du résultat. *Switch*

L'AVIS DE SPY

Malgré la rapidité de l'action, le terrain reste clair, la balle et les joueurs se distinguent très bien. Étant donné la taille de l'écran de la portable de Nintendo, c'est une vraie réussite technique. D'autant plus que les joueurs sont assez nombreux. Profitez de la présence des murs pour bénéficier de la bêtise de vos ennemis qui n'hésiteront pas à foncer dedans. Et les passes s'enchaînent avec une fluidité surprenante. *Spy*

PRESENTATION	82%
Beaucoup d'options.	
GRAPHISMES	88%
Graphismes clairs malgré le nombre élevé de joueurs.	
ANIMATION	86%
Scrolling fluide et déplacements rapides.	
BANDE-SON	76%
Une multitude de bruitages réussis.	
JOUABILITE	82%
Contrôle parfait des joueurs.	
DUREE DE VIE	87%
De longues heures pour terminer le championnat.	
INTERET	**91%**
Enfin un sport d'équipe jouable sur Game Boy. Et qui plus est, très bien réalisé.	

SUPER BALL 2

SFC

Avec des hommes, des femmes ou des robots futuristes, vous allez pouvoir mettre la pâtée au volley-ball à votre copain préféré ou même à votre console (depuis le temps qu'elle vous énerve, celle-là). Les parties avec les équipes humaines seront des parties normales, comme celles que l'on voit à la télé (je ne parle pas de ces dessins animés japonais où les joueurs ont la faculté de rester trois heures suspendus en l'air). Il n'en sera pas de même avec les androïdes. Ces derniers ont effectivement dans leur artillerie des coups d'une puissance imparable. Œil pour œil, dent pour dent, ces coups spéciaux sont limités et il faudra bien savoir les répartir dans toute une partie. Vu le train d'enfer que prendront les matchs, l'apprentissage des commandes importantes sera essentiel. De plus, vous ne vous battrez pas pour rien, puisque les scores sont sauvegardés.

74 SINGES DE PLUS...

VIDEO SYSTEM

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	—
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX E

L'AVIS DE MAX

Impressionnant! Tout simplement impressionnant! Avec une réalisation en béton, SuperBall II saura vous étonner. Cette version est graphiquement identique à l'originale (c'est-à-dire sur arcade), ce qui veut absolument tout dire. *Max*

L'AVIS DE SPY

Pour ce qui est du spectacle, SuperBall II s'en sort comme un roi. Les joueurs réagissent remarquablement bien aux commandes, ce qui permet de créer des enchaînements imparables et d'une vitesse assez sidérante. La progression de la difficulté étant respectée, on avance tout de même dans l'échelon des équipes puissantes. Et avec les robots, quel délire! D'ailleurs, j'y retourne tout de suite. *Spy*

PRESENTATION	68%
Même en japonais, on apprend à maîtriser les options.	
GRAPHISMES	76%
La vue est originale.	
ANIMATION	82%
Tout est très vivant.	
BANDE-SON	81%
Bruitages de grande qualité.	
JOUABILITE	83%
Tout est réglo.	
DUREE DE VIE	78%
Equipes nombreuses et diverses..	
INTERET	**85%**
Vous n'y résisterez pas une seconde!	

BULLS VS BLAZERS

SUPER NES

Fans de Jordan, de Bird et des autres célèbres basketteurs, vous allez pouvoirs vous en donner à cœur joie. Bulls vs Blazers frôle le réalisme absolu.
A un ou deux joueurs, en adversaires ou partenaires, vous allez diriger l'une des seize équipes de la NBA. Chaque joueur est graphiquement et fidèlement représenté dans le moindre détail: figure, coupe de cheveux, numéro sur le tee-shirt, démarche, smash (certains feront rebondir la balle avant de smasher, d'autres resteront accrochés au panier...). Vous aurez également le choix entre le mode arcade et le mode simulation. Dans ce dernier, l'arbitre vous comptera toutes les fautes (avec même un peu trop de zèle parfois) et vos joueurs se fatigueront. En mode arcade, rien de tout cela ne sera présent. Pépère Albert! Vous pourrez truander vos adversaires et courir dans tous les sens sans ralentir votre rythme. Let's go everybody! Oh Yeah!

EA

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	3
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DU KILLER

"...sembler quelque peu confuse...". J'hallucine! Soit Homer est un gros niais de naissance, soit il s'est mangé un RER lancé à pleine vitesse, soit il a été payé par Electronic Arts. Je ne comprends toujours pas comment on peut gagner un seul match. La balle est de la même couleur que la peau des joueurs et c'est le boxon total! *The Killer*

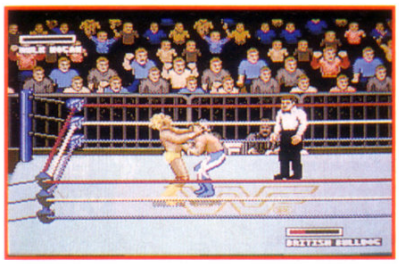
L'AVIS D'HOMER

Que de réalisme! Que de détails! C'est ahurissant! Jamais je ne m'étais autant amusé avec un jeu de basket. Les parties possèdent une pêche d'enfer et ne vous laissent pas reprendre votre souffle après un panier marqué. Et il faudra souvent réagir au quart de tour pour récupérer la balle lorsque vos adversaires se font une série de passes. L'action pourra cependant sembler quelque peu confuse lors des premières parties. *Homer*

PRESENTATION	85%
Une petite démo vous met en appétit.	
GRAPHISMES	92%
On trouve des athlètes très détaillés.	
ANIMATION	88%
Des mouvements très réalistes.	
BANDE-SON	80%
Peu de bruitages, mais ils sont réussis.	
JOUABILITE	75%
Parfois, l'action semble un peu confuse.	
DUREE DE VIE	90%
En mode 2 joueurs, on ne s'en lasse pas.	
INTERET	**90%**
Un jeu bourré de détails et très bien conçu.	

SUPER WRESTLE MANIA

MEGADRIVE



Que vous ayez la carrure de Stalone ou d'Antoine de Caunes, vous allez pouvoir faire de la purée de mastodontes. Vous l'aurez deviné, Super Wrestle Mania est un jeu de catch. Et vous retrouverez toute la galerie de monstres qui hante déjà les écrans de WWF, sur cette chouette chaîne qu'est Canal+. Après avoir choisi les bébêtes qui vont s'affronter pendant votre match (duel ou affrontement entre trois ou quatre), vous allez découvrir les dizaines de coups et de prises disponibles. Certaines de ces dernières sont très impressionnantes. Les diverses commandes fonctionnent sur un système qui a déjà fait ses preuves. Chaque bouton correspond à une action, qui varie en fonction de votre position par rapport à votre adversaire et par rapport au ring. Par exemple, le bouton B sert à donner un coup de pied lorsque votre adversaire s'élance vers vous, et sert aussi à tirer celui-ci par les cheveux quand vous êtes au corps à corps.

FLYING EDGE	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	INFINI
Nx de DIFF.	3
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE GI GEE

S.W.M. est un jeu amusant, mais cela ne va pas plus loin. d'accord, l'étendue des coups est importante, mais le but du jeu se résume finalement à appuyer le plus vite possible sur tous les boutons. Personnellement, je n'appelle pas vraiment cela de l'interactivité à toute épreuve.

GI Gee

L'AVIS DE PETER

Lors de la première partie, j'ai eu quelques doutes en ce qui concerne la qualité générale de cette cartouche. Les graphismes semblaient ternes, l'animation donnait une impression légèrement saccadée et les bruitages n'étaient pas vraiment ce que l'on faisait de mieux dans ce domaine. Passé ce premier émoi, on finit par se plaire à réaliser les superbes et divers enchaînements et prises. Si vous êtes à deux joueurs, Super Wrestle Mania vous plaira certainement.

Peter

PRESENTATION	65%
Rien d'extraordinaire.	
GRAPHISMES	65%
Belles images digits, mais des décors ternes.	
ANIMATION	69%
Sprites correctement animés.	
BANDE-SON	66%
Bruitages sans intérêt particulier..	
JOUABILITE	55%
On appuie sur tous les boutons. C'est tout.	
DUREE DE VIE	62%
A deux, c'est déjà mieux.	
INTERET	68%
A deux, S.W.M. est un jeu sympa. A un joueur, c'est déjà douteux. A réserver aux fans du genre.	

SUPER SIDEKICKS

NEO GEO

Super Sidekicks n'est pas le premier jeu de sport sur la merveille des consoles. Mais c'est en tout cas le premier jeu de sport "non-transformer". On n'y trouve aucun robots atomiques, ou je ne sais quels monstres se déchirant la tête. Mais les petites taquineries qui font du foot un sport viril n'ont pas été oubliées! Seul le mode corruption a été oublié des options de début de jeu. Bizarre... Le principal avantage de Super Sidekicks par rapport aux jeux du même genre est qu'une flèche située près de votre joueur indique la direction du partenaire le plus près, ou le plus apte à recevoir une passe de votre part. Ce qui permet de se concentrer sur l'action elle-même, plutôt que de se disperser à jeter des coups d'œil sur la représentation schématique du terrain qui se trouve habituellement en haut à droite de l'écran. De même, lorsque vous approchez de la surface de réparation, un sigle "shoot" apparaît. Mais les goals sont plus forts que l'on pourrait le penser.

SNK	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	3
Nx de DIFF.	4
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX G

L'AVIS DE MAX

Grâce à une manipulation simple des joueurs (la manette de direction + deux boutons) et une représentation graphique toujours très claire, Super Sidekicks l'emporte sur Soccer Brawl, l'autre simulation de foot sur la même machine, celle-ci étant tout de même plus futuriste que la première.

Max

L'AVIS DE MARC

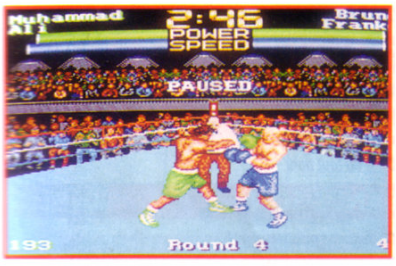
Comportant une bonne partie d'action, Super Sidekicks se révèle très jouable grâce au système de flèches indicatrices. Ce qui, je vous assure, ne gâche en rien le plaisir du hasard. La réalisation n'est pas extraordinaire, contrairement à ce que l'on a l'habitude de voir sur Neo Geo, mais l'ambiance est chaude et les coups sont plein de vigueur. J'adore!

Marc

PRESENTATION	65%
Quelques images.	
GRAPHISMES	80%
Simples mais clairs.	
ANIMATION	90%
Excellente.	
BANDE-SON	85%
Comme d'habitude, superbe!	
JOUABILITE	85%
Le contrôle est parfait.	
DUREE DE VIE	90%
A deux joueurs, les parties sont endiablées!	
INTERET	90%
Enfin un vrai jeu de foot sur Neo Geo!	

MUHAMAD ALI HEAVYWEIGHT BOXING

MEGADRIVE



C'est fou ce que les jeux vidéo peuvent transformer votre personnalité. A l'aide d'un simple joypad, vous allez pouvoir incarner l'un des dix meilleurs boxeurs poids lourds du monde. Tous ces sportifs disposent de capacités différentes, mais le but est de terminer le championnat avec le célèbre Muahamad Ali. Deux modes de jeu sont disponibles dans les options: le mode arcade et le mode simulation. Le premier offre des commandes simplifiées: bouton A pour les coups rapides, le bouton B pour les coups longs et le C pour les esquives. La console gère elle-même l'ordre dans lequel sortent les divers coups et enchaînements. Rien de plus facile alors, avec un joypad disposant d'un auto-fire, de gagner le championnat au bout d'une seule partie. Tandis qu'en mode simulation, ce n'est pas aussi simple que cela. Ce sera à vous de déterminer le coup bien spécifique que vous voulez porter, à l'aide d'une direction précise + un bouton.

VIRGIN	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	2
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE SPIRIT

A dire vrai, le réalisme de ce jeu est impressionnant: les mouvements fluides, le sang qui gicle des arcades sourcilières, les bruitages parfait... Muhamad Ali HeavyWeight Boxing est une superbe cartouche, qu'on se le dise!

Spirit

L'AVIS DE JIMMY H.

La qualité principale de cette cartouche catcheuse est de reproduire fidèlement la chaude ambiance (ouah ouahou!) des salles de combat. Mais ce jeu n'est véritablement intéressant qu'à deux joueurs, en mode simulation. Et la petite digitalisation animée présentée en guise d'intro est amusante. De même, les options se choisissent dans une ambiance de punch très appréciable (avec le gant de boxe qui pulvérise les titres des options).

Jimmy H.

PRESENTATION	85%
Une petite séquence digitalisée animée.	
GRAPHISMES	76%
Du bon travail.	
ANIMATION	88%
Excellente.	
BANDE-SON	89%
Réaliste!	
JOUABILITE	85%
Les boxeurs répondent très bien aux commandes.	
DUREE DE VIE	82%
Un mode arcade trop facile, un mode simulation plus intéressant.	
INTERET	90%
Un superbe jeu de boxe à l'ambiance parfaite. Le mode arcade est cependant trop facile.	

PGA TOUR GOLF II

MEGADRIVE

Si vous êtes aussi habile au golf qu'au maniement de la planche à pizza polynésienne, profitez de cette simulation pour vous entraîner. Remarquez, si vous êtes un pro du golf, n'hésitez pas non plus à vous ruer dessus. A un, deux, trois ou même quatre joueurs, vous allez pouvoir vous confronter aux meilleurs golfeurs sur plusieurs parcours. Les nombreuses options permettront, entre autres, de changer de club, de voir la représentation en trois dimensions du terrain, de changer de club, de revoir les actions au ralenti, de sauvegarder votre position au championnat sur la pile de la cartouche, et ceci à la pression d'un bouton. C'est beau le progrès. Vous pourrez ainsi détendre vos petits nerfs, d'autant plus que les indications présentes à l'écran sont claires. Et si le vocabulaire du golf vous semble aussi incompréhensible que le chinois du onzième siècle, reportez-vous au test du même jeu (C+ n°19, p.80), il comporte un lexique bien pratique.

L'AVIS DE MAX

Ne nous cassons pas la tête à philosopher pendant des heures: PGA Tour Golf II est la réplique même du premier épisode. Mais c'est une version fichtrement améliorée. Et ceci sur plusieurs niveaux. Elle comporte plus d'options, plus d'indications, plus de décors. Les commandes sont aussi plus pratiques et la sauvegarde des statistiques est un gros atout. C'est sans conteste la meilleure simulation de golf sur Megadrive.

Max

EA	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
4 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS D'HOMER

Le réalisme de ce jeu est très poussé, les options sont nombreuses et le maniement, tout en étant simple, est très complet. Tout a été prévu: ralenti, sauvegarde... Pour moi, c'est tout simplement le meilleur jeu de golf sur consoles.

Homer

PRESENTATION	87%
Les options sont nombreuses et claires.	
GRAPHISMES	89%
Ils variés et réalistes.	
ANIMATION	80%
Tout simplement parfaite.	
BANDE-SON	95%
Ambiance reposante...	
JOUABILITE	96%
Le maniement est extrêmement simple.	
DUREE DE VIE	90%
On s'en lasse difficilement.	
INTERET	**95%**

Le meilleur jeu de golf sur Megadrive, sinon sur toutes consoles.

PGA TOUR GOLF

SUPER NINTENDO

Alors qu'Electronic Arts venait de mettre toute la gomme avec PGA Tour Golf sur Megadrive, la première adaptation de la série était déjà prête pour la 16 bits de Nintendo. Au programme, vous retrouverez toutes les fameuses options qui faisaient la grandeur de la version originale. C'est-à-dire, la fonction Replay qui permet de revisionner ses actions, un rangement pratique des clubs de golf, une sauvegarde des statistiques, etc. Mais le gros avantage de cette version Super Nintendo reste sans doute le fait que le mode 7 a été utilisé à fond. Ainsi, à chaque coup frappé, une caméra invisible suit la balle pendant sa trajectoire, avec zooms et rotations. En ce qui concerne les parcours disponibles, autant vous dire tout de suite que vous n'êtes pas prêt de tous les terminer. En effet, vous aurez à remplir quatre parcours différents, chacun d'eux ne contenant pas moins de dix-huit trous! Ca, c'est ce que j'appelle une véritable simulation de golf!

L'AVIS DE MARC

Je ne suis pas réellement ce qu'on appelle un fan de golf. Mais il m'arrive cependant de faire quelques parties de ce sport sur micro-ordinateurs. Et je dois bien avouer que PGA Tour Golf sur Super Nintendo est remarquable. Le mode 7 apporte beaucoup de vivacité à l'action, ce qui est très appréciable. Même s'il y a d'autres simulations de golf sur cette console, celle-ci mérite un beau coup de chapeau!

Marc

EA	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
4 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE MAX

On retrouve dans cette version tous les positifs de la version originale, avec en plus les atouts techniques de la 16 bits de Nintendo. Les différents points de vue (créés par une caméra mobile) et les nombreux et importants paramètres que l'on peut modifier à n'importe quel moment font de ce jeu une simulation assez poussée et très réaliste.

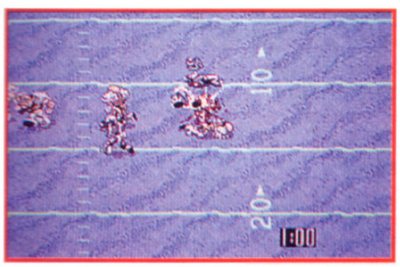
Max

PRESENTATION	70%
Pas mal d'options au menu.	
GRAPHISMES	80%
Ils sont assez détaillés.	
ANIMATION	90%
Le mode 7 est très efficace.	
BANDE-SON	60%
Les petits zoziaux dans la nature.	
JOUABILITE	85%
Les commandes sont bien exploitées.	
DUREE DE VIE	85%
Vous n'êtes pas prêt de vous en lasser.	
INTERET	**85%**

Même si ce n'est pas une cartouche révolutionnaire, PGA Tour Golf reste abordable.

MUTANT LEAGUE FOOTBALL

MEGADRIVE



Que ceux qui trouvaient John Madden Football MD trop lent se rassurent. Mutant League Football règle une fois pour toute ce problème. Dès l'intro, on sent que c'est un programme bien "hard". Grande originalité par rapport aux autres jeux du même genre: les équipes ne sont pas constituées de joueurs normaux (bien que je ne considère pas les joueurs habituels comme des personnes normales). C'est une véritable galerie de monstres que vous propose la cartouche. Et ces affreux ne font pas dans la dentelle. Vous pourrez en effet réduire en bouillie les os de vos pauvres adversaires. Vous verrez ainsi des membres partir dans tous les sens, du sang gicler de tous les côtés et vous pourrez même aplatir l'arbitre. En ce qui concerne les options, vous serez bien servi: elles sont nombreuses. J'ajoute que les schémas de tactiques sont clairs et que les terrains sont pourvus de mines et de trous remplis de lave volcanique.

L'AVIS DE PETER

Pour un programme bien gore, c'est un programme bien gore. Les parties ont un rythme d'enfer, tant par leur rapidité que par leur action peu orthodoxe. J'avoue même à moitié honteusement que j'ai pris un réel plaisir à pulvériser mes adversaires et l'arbitre. Et les grandes bastons générales: du jamais vu! Que ceux qui n'ont déjà rien compris à John Madden lâchent l'affaire: Mutant League Football est encore plus difficile.

Peter

EA	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	5
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE MAX

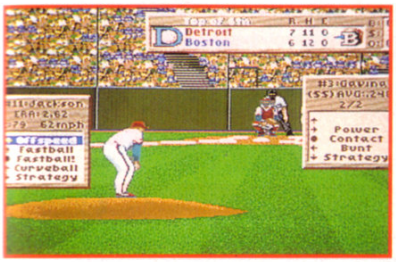
Mutant League Football est un jeu vraiment défoulant. Il est doté d'animations sanglantes qui m'ont beaucoup fait rigoler, et qui feront rigoler plus d'un d'entre vous. Voilà un jeu qui sort réellement de l'ordinaire. Et qui plus est sur une machine qui manquent cruellement de programmes originaux.

Max

PRESENTATION	86%
Une présentation assez "hard".	
GRAPHISMES	82%
Ils manquent un peu de finesse.	
ANIMATION	83%
C'est du tout bon.	
BANDE-SON	91%
Ca cartonne méchamment!	
JOUABILITE	78%
Vous aurez quelques difficultés au début.	
DUREE DE VIE	80%
Bien accrocheur, on s'en doute.	
INTERET	**89%**

Pour ceux qui ont aimé John Madden, Mutant League Football est un soft passionnant.

HARD BALL III



Décidément, la Megadrive est la console des jeux de sport. Et en particulier des sports américains. Que les chauvins rabaissent leur drapeau, la France n'est pas en danger. Beaucoup de jeux de football américain et de base-ball ne sont pas inintéressant, loin de là. Ainsi, dans Hard Ball III, vous pourrez diriger une des très nombreuses équipes des USA, dans l'idée de remporter le championnat annuel. Les options de début de jeu sont en nombre important: vous pourrez aussi bien choisir de changer les caractéristiques des joueurs, que de modifier l'icône qui représente leur équipe. Ce n'est pas tout. A tout moment, vous pourrez faire appel à ce fameux tableau d'options qui permet d'interchanger vos propres joueurs. En ce qui concerne le jeu lui-même, vous aurez droit parfois à des séquences animées assez chouettes, représentant par exemple votre batteur arriver de justesse sur la dernière base.

ACCOLADE

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	—
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE MAX

Le jeu est très difficile et il vous faudra vous entraîner avant de pouvoir battre la console au championnat. La précision des coups n'est pas extraordinaire et je me suis souvent énervé à recommencer des frappes qui n'étaient pas mal faites. Mais les options sont très nombreuses et la représentation graphique de Hard Ball 3 vaut le détour. *Max*

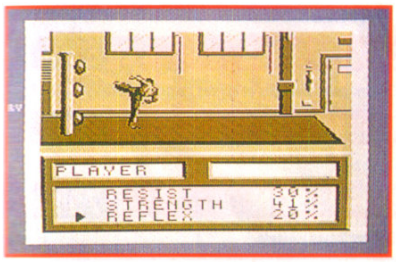
MEGADRIVE

L'AVIS DE PETER

Même si vous êtes un fan de base-ball, Hard Ball 3 vous semblera quelque peu soporifique. Mais essayez donc au moins une fois de faire une partie à deux joueurs. Vous verrez que l'action y est plutôt plaisante, et que les séquences animées sont très sympas. Cela donne un côté vivant au stade, au milieu d'un ensemble assez mou. Le nombre élevé des options apporte beaucoup à la diversification du championnat. *Peter*

PRESENTATION	82%
Beaucoup, beaucoup d'options.	
GRAPHISMES	78%
C'est assez beau.	
ANIMATION	80%
C'est plus que correct.	
BANDE-SON	81%
Commentaires digitalisés (en anglais).	
JOUABILITE	87%
Presque sans problème.	
DUREE DE VIE	80%
Pour les amateurs du genre, c'est infini.	
INTERET	**86%**
Hard Ball 3 est beaucoup plus amusant que ses prédécesseurs.	

BEST OF THE BEST



On trouve peu de différences entre cette nouvelle version de ce Tilt d'Or de l'année dernière de la meilleure simulation console et la version originale. Il faut tout de même signaler que l'arbitre a disparu (vous ne pourrez par pour autant tricher) et les joueurs adversaires dans un même match se ressemblent (portable monochrome oblige). Mais une petite flèche indique le sportif que vous contrôlez. Vous pourrez ainsi vous repérer lors des affrontements au corps à corps. Mis à part ces petits détails, il y a toujours seize boxeurs à batre, dont le célèbre André Panza. Pour battre ce dernier, un petit détour par l'entraînement ne vous fera pas de mal. Cela permettra d'augmenter vos capacités. De même qu'entre chaque match, vous aurez droit à un Kumate qui vous fera gagner des points de force et d'agilité (mais qui pourra très bien vous en faire perdre si vous n'arrivez pas à vaincre votre adversaire du Kumate susdit).

LORICIEL

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	—
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX C

L'AVIS DE PETER

Le Game Boy m'a déjà beaucoup surpris avec ses méga-hits et continuera de m'étonner. J'avoue avoir été impressionné par l'animation souple des boxeurs et par leur vitesse sidérante. Vous pouvez en plus sauvegarder votre partie, afin de ne pas recommencer le championnat à chaque fois que vous allumez votre console. *Peter*

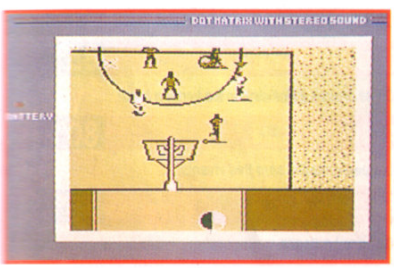
GAME BOY

L'AVIS DE SPY

Best of the Best est sans conteste la meilleure simulation sportive sur portable. Les coups sont très réalistes et leur animation est assez détaillée (le coup de pied retourné dans la figure est un coup qui m'a impressionné). Le Kumate apporte un peu plus de piment au challenge (déjà assez corsé initialement). Et certains boxeurs étant très difficiles à battre, vous n'êtes pas prêt de terminer le championnat. *Spy*

PRESENTATION	75%
Quelques options.	
GRAPHISMES	79%
Sprites lisibles et décors agréables.	
ANIMATION	86%
Mouvements précis et diversifiés.	
BANDE-SON	64%
Bruitages quelconques.	
JOUABILITE	82%
Excellente, croyez-moi.	
DUREE DE VIE	80%
De longs moments en perspective.	
INTERET	**85%**
L'une des meilleures simulations sportives.	

TIP OFF



Tip Off, son nom ne l'indique peut-être pas, est un jeu de basket-ball. Ce fut également un hit de la logithèque micro. L'avantage principal de cette cartouche est de proposer quatre sortes de jeu. Outre les classiques matchs amicaux et les traditionnels championnats, la cartouche dispose d'un style d'entraînement assez complet (lancer franc et simulation d'attaque) et d'un concours de lancer franc (chaque joueur dispose de cinq essais pour marquer un maximum de paniers). Avant chaque partie, il vous faudra paramétrer plusieurs options, tels que la durée d'une mi-temps (deux, trois ou quatre minutes), la vitesse du jeu (deux sont possibles), le degré de difficulté (cinq en tout). Vous pourrez également choisir de faire comptabiliser les fautes ou de ne pas les sanctionner. Bien entendu, lors des matchs, c'est la console qui gère les placements et déplacements des joueurs. Le joueur que vous dirigerez sera celui qui aura la balle entre les mains.

IMAGINEER

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	5
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE PETER

Réaliser une simulation de jeu d'équipe sur un écran aussi petit que celui du Game Boy, c'est une véritable prouesse technique. Mais si Tip Off est convenablement réalisé, son côté simulation est plutôt raté. A mon avis, c'est une cartouche à oublier. C'est dommage, car les jeux de basket ne se bousculent pas sur cette console. *Peter*

GAME BOY

L'AVIS DE SPY

De la célèbre version micro à cette version Game Boy, les caractéristiques principales de Tip Off sont restées identiques (la vue du terrain, les options qui configurent votre partie...). Malheureusement, le nombre de coups dont on dispose est vraiment trop limité. Un lancer et une passe ne suffisent pas à faire un bon jeu de sport. Pour bien enfoncer le clou, j'ajouterai que l'action est un peu molle par rapport à ce que j'attendais de cette conversion. *Spy*

PRESENTATION	76%
Vraiment rien qui puisse nous étonner.	
GRAPHISMES	68%
Décors dépouillés.	
ANIMATION	79%
Mouvements précis.	
BANDE-SON	51%
Plutôt pauvre.	
JOUABILITE	64%
Commandes limitées.	
DUREE DE VIE	60%
Seulement huit équipes pour la coupe.	
INTERET	**68%**
Les fans de basket s'en contenteront.	

TRACK AND FIELD

GAME BOY

N'avez-vous jamais rêvé, en regardant les jeux olympiques ou les championnats d'athlétisme à la télé (ou sur les gradins, avec un peu de chance), de vous faire acclamer par une assemblée de plusieurs milliers de personnes en délire? Ahhhhh! Le trip! En attendant, vous pourrez toujours vous faire applaudir par le bipbip de votre Game Boy. Et ceci, avec Track 'n Field, une simulation d'athlétisme. Elle comporte la petite bagatelle de onze épreuves différentes, qui sont, dans le désordre le plus total: le cent mètres, le lancer de javelot, les haltères, le tir à l'arc, le cent dix mètres haies, le saut en longueur, le lancer de marteau, le triple saut, la natation, le lancer de disque et le saut à la perche. Vous connaissez la méthode "Mongolito-rapido"? Elle est simple à assimiler. Il s'agit en fait d'appuyer régulièrement et le plus vite possible sur les deux boutons du joypad. C'est aussi cette méthode que vous utiliserez dans la plupart des épreuves.

KONAMI

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	—
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE SPY

Chaque année, certains éditeurs ne manquent pas de nous offrir une simulation de sport multi-épreuves. Le concept est intéressant, mais il faut vraiment avoir les doigts musclés pour réussir la majorité des épreuves. Voilà au moins un côté sportif que vous n'oublierez pas. *Spy*

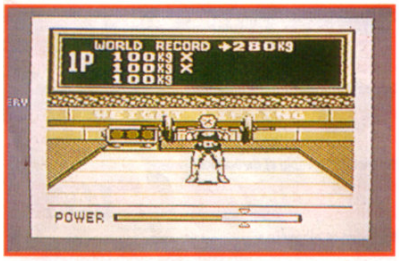
L'AVIS DE PETER

Je vous confierai que, pour un Game Boy, ce n'est pas mal du tout. Cette console m'a d'ailleurs souvent surpris, tant les limites de ses capacités sont sans cesse repoussées. Malheureusement, la jouabilité laisse franchement à désirer (ce qui ne m'étonne aucunement, c'est souvent le cas dans ce domaine). Ce n'est pas le fait d'appuyer sur tous les boutons comme un dément qui va se révéler interactif. *Peter*

PRESENTATION	79%
On a vu mieux...	
GRAPHISMES	74%
Ils sont clairs et précis.	
ANIMATION	82%
Des mouvements réalistes.	
BANDE-SON	64%
Musique discrète et moyenne.	
JOUABILITE	53%
La jouabilité est très médiocre. Attention aux crampes aux doigts.	
DUREE DE VIE	75%
Epreuves nombreuses et possibilité de jouer à deux.	
INTERET	**77%**
Les adeptes de ce genre de jeux seront contents.	

HIT THE ICE

MEGADRIVE



J'aime les petites fleurs bleues. Je n'y peux rien, c'est naturel chez moi. Alors vous pensez bien que le hockey, moi, ce n'est vraiment ma tasse de thé.
Pourtant, habituellement, le hockey sur glace est tout d'abord un sport (logique), et ensuite un sport d'équipe. Dans Hit the Ice, tout droit importé de la PC Engine, la baston tient une place importante et les équipes sont composées de deux joueurs plus le gardien. Question tactique, c'est bien sûr quelque peu limité. Les sprites étant en plus assez gros, le domaine jouable est assez réduit. Pour les tirs au but, c'est au petit bonheur la chance. Pour ce qui est des "coups" disponibles, c'est également peu important. Une passe et un tir direct, plus deux coups spéciaux qui vous assurent un but parfait, sans que le gardien puisse faire quoi que ce soit. Le public participe bien à la partie, puisque quelques objets incongrus viennent parfois encombrer la piste.

TAITO

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	2
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE SPY

D'accord, c'est rigolo, les joueurs ont des sales tronches, les pralines qu'ils se collent dans la poire sont délirantes, mais c'est absolument tout ce qu'offre Hit the Ice. Seuls les super tirs permettent de marquer un but, le reste des coups disponibles n'assurant pas un contrôle suffisant du palet. *Spy*

L'AVIS DE MARC

Moi qui pensait avoir affaire à un jeu d'équipe, c'est plutôt raté. Ce serait même carrément le contraire. Deux joueurs sans compter le gardien, c'est trop peu. De plus, aucun côté stratégie/tactique ne vient agrémenter les différentes parties. De l'arcade pure et simple. Si vous cherchez un jeu de baston, Hit the Ice saura vous amuser pour quelques parties. Si vous cherchez un jeu de sport, allez voir du côté de NHLPA Hockey. *Marc*

PRESENTATION	89%
Assez chaude!!	
GRAPHISMES	82%
Décors assez détaillés et sprites de grande taille.	
ANIMATION	80%
Amusante.	
BANDE-SON	75%
Des bruitages violents.	
JOUABILITE	78%
Le choix des coups est limité.	
DUREE DE VIE	67%
Un seul championnat à huit équipes, c'est peu.	
INTERET	**68%**
Cette cartouche est originale mais peu intéressante	

HIT THE ICE

SUPER NES

Vous avez remarqué? A chaque fois qu'un jeu nul sort sur une machine, qu'il reçoit de mauvaises appréciations de la part de la presse ludique, eh bien pof! Il faut que l'éditeur nous offre une autre version du même jeu, tout aussi mauvaise, alors que cela coûte pas mal d'argent. Et Taito n'échappe apparemment pas à la règle. Cette version Super NES est strictement identique à la version Megadrive. A ceci près, évidemment, que les graphismes sont légèrement plus beaux. La règle principale est toujours la même: foncer dans le tas, frapper de toutes ses forces dans le palet, massacrer l'adversaire qui essaye de vous contrer et se ruer sur le deuxième joueur de l'équipe ennemie pour éviter qu'il reprenne le palet, si jamais le but n'est pas inscrit. Et c'est ce qui se passera la plupart du temps. Donc, si vous voulez un but efficace, n'hésitez pas à vous servir des coups spéciaux, qui se comptent malheureusement sur les doigts d'un manchot.

TAITO

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	2
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX E

L'AVIS DE PETER

De la Megadrive à la Super NES, il n'y pas beaucoup de marge d'imagination. Et les programmeurs de chez Taito ont apparemment bu un petit coup de saké en trop. Comment peut-on se faire plaisir en jouant avec cette cartouche tellement linéaire? Nul ce jeu était sur Megadrive, nul il est sur Super Nintendo. J'ai dit! *Peter*

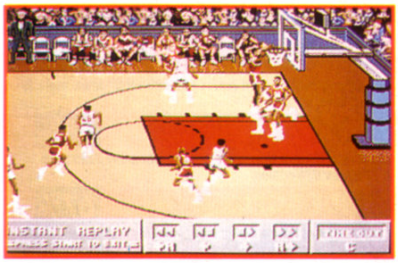
L'AVIS DE SPY

Au risque de me répéter, je dirai que ce jeu est assez original pour que l'on y jette un petit coup d'œil curieux. Les "monstres" qui servent de joueurs sont rigolos et on prend un plaisir certain à tout défoncer sur son passage. Mais une fois passé la surprise de la découverte, cette cartouche n'a plus aucun intérêt. *Spy*

PRESENTATION	89%
Quelques images et quelques options.	
GRAPHISMES	85%
On se croirait à Holliday on Ice version hard!	
ANIMATION	80%
Les personnages sont très vivants.	
BANDE-SON	75%
De bons bruitages.	
JOUABILITE	78%
Les joueurs réagissent bien aux commandes.	
DUREE DE VIE	67%
Un seul championnat, c'est tout.	
INTERET	**68%**
Original, mais trop répétitif et peu sportif.	

BULLS VS BLAZERS

MEGADRIVE



Vous vous souvenez de Bulls vs Lakers? Cette cartouche avait remporté un franc succès auprès des joueurs intéressés par le basket (et pour cause!). Bulls vs Blazers possède très peu de différences avec son prédécesseur. Tout d'abord, les Bulls affrontent de nouvelles équipes des USA (qui, entre nous, sont les seules qui peuvent assurer dans le domaine du basket). Avant chaque début de match, l'écran affichera la tête de tous les joueurs des deux équipes adversaires. Chacun de ces basketteurs professionnels possède un coup spécial (smash retourné, envolée...). Et si jamais vous arrivez à mettre un panier qui vous vaudrait les honneurs de la Dream Team, vous pourrez toujours revisionner la scène grâce à la fonction Replay. Alors profitez de tous ces atouts pour vous entraîner à fond. Car gagner le championnat ne sera pas chose facile (surtout lorsque l'on sait qu'il vous confronte avec les seize équipes de la NBA).

EA

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	—
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE PETER

Bulls vs Blazers est assez bien réalisée mais l'action est parfois confuse. De plus, le fait de faire trois mille allers-retours en cinq minutes pour marquer cent et quelques paniers ne m'a jamais passionné. C'est donc un jeu à réserver aux fans du genre. Et encore, je suis certain que l'on peut trouver mieux.

Peter

L'AVIS DE SPY

Cette cartouche est presque parfaite. Il manque juste un petit chouillat de lisibilité. Elle est en tous cas meilleure que les anciennes versions. La réalisation est excellente et l'ambiance des salles chauffées est très bien rendue. Et cela devient vraiment l'éclate totale quand on s'aperçoit quels coups extraordinaires il est possible de faire. Cela devient d'ailleurs la norme en matière de jeux de basket. Décidément, EA est très fort dans le domaine des jeux de sport.

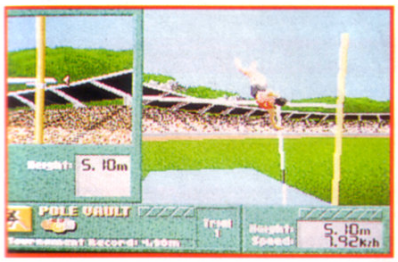
Spy

PRESENTATION	85%
Des options et une démo.	
GRAPHISMES	91%
Les sprites sont étonnement réalistes.	
ANIMATION	89%
Scrolling rapide et mouvements souples.	
BANDE-SON	86%
Bruitages superbes!	
JOUABILITE	78%
Quand les joueurs sont regroupés, c'est la confusion.	
DUREE DE VIE	92%
Les fans ne se lasseront pas.	
INTERET	**90%**

Le meilleur jeu du genre au moment de sa sortie.

SUMMER CHALLENGE

MEGADRIVE



Après le succès d'Olympic Gold (édité par US Gold), Accolade se lance dans le domaine du jeu multi-épreuves. Ce qui n'est pas une mince affaire, puisqu'il faut, dans ce genre de programme, savoir allier bonne réalisation générale, animation des sportifs la plus réaliste possible, système de commandes pratique et interactivité assez élevée pour faire passer un jeu de sport sur jeux vidéo (on a l'habitude d'un maniement bizarre, du genre appuyer le plus vite possible sur tous les boutons). Dans Summer Challenge, vous allez pouvoir vous entraîner au tir à l'arc, au saut d'obstacles, au quatre cents mètres haies, au kayak, au lancer de javelot, au saut à la perche, au saut en hauteur et au cyclisme. Et quand vous serez prêt à affronter les monstres du sport, vous pourrez vous engager dans le championnat. Vous disposerez de plusieurs options: un système Replay classique, trois niveaux de difficulté et un système de sauvegarde appréciable.

ACCOLADE

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	3
CONTROLE	1 2 3
10 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS D'HOMER

La 3D utilisée dans la plupart des épreuves est vraiment très réussie, ce qui n'est pas souvent le cas sur Megadrive. Au kayak et en saut d'obstacles, par exemple, cela donne un effet sincèrement impressionnant. Pour tout vous dire, ce soft est un petit bijou! Il vous plaira sans aucun doute.

Homer

L'AVIS DE SPY

Principale remarque: ce jeu est passionnant! Certes, certaines épreuves n'ont pas leur place dans cette cartouche, à cause d'une maniabilité plus que médiocre (durant les sauts de haies, on ne voit pas les haies dans les lignes droites et, pendant l'épreuve cycliste, il faut appuyer en synchronisation et le plus vite possible sur deux boutons du joypad). Pourtant, au total, Summer Challenge est un des jeux multi-épreuves les plus passionnants qui soient.

Spy

PRESENTATION	88%
Beaucoup d'épreuves et d'options.	
GRAPHISMES	80%
De la 3D surfaces pleines réussie.	
ANIMATION	75%
Saccadée dans certaines épreuves.	
BANDE-SON	81%
Bruitages réalistes et commentaires digits.	
JOUABILITE	82%
Entraînement obligatoire.	
DUREE DE VIE	85%
Le password permet de faire, si vous le désirez, une épreuve par jour.	
INTERET	**86%**

Si vous aimez relever des défis, Summer Challenge est fait pour vous.

SUPER KICK OFF

MEGADRIVE

Ceux qui se rappellent Kick Off sur Amiga se souviennent certainement des crises d'hystérie qu'ils ont piquées en s'entraînant à garder le ballon aux pieds. Cette nouvelle version du célèbre jeu de foot n'échappe pas à cette règle ancestrale. D'autant que l'animation est deux fois plus rapide que sur Amiga. Imaginez un peu! La représentation du terrain et des joueurs n'a pas changé et le nombre des options est toujours aussi important. Par exemple, vous pourrez modifier le temps, la force du vent, la nature du terrain, la vitesse de jeu, les intempéries et la force de l'adversaire. Vous pourrez changer la disposition de vos joueurs, ce qui est important pour l'élaboration des éventuelles tactiques d'attaque. Vous aurez à disposition plusieurs sortes de compétitions: coupe, championnat national et championnat international. Et vous devrez vous entraîner à fond pour garder le ballon entre les petites papates. Le mode Replay est présent.

US GOLD

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	—
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE SPY

Techniquement, cette nouvelle version est mieux réussie que les précédentes. Malheureusement, cela implique un contrôle encore plus difficile et vous ne compterez plus les nuits blanches passées à l'entraînement intensif et indispensables pour pouvoir maîtriser la balle et son joueur. Au moins, la durée de vie est infinie.

Spy

L'AVIS DE PETER

Bien que la version Megadrive possède un rythme d'enfer, je persiste à croire que la meilleure version reste la version Amiga. Mais ne vous emportez pas, cela repose sur très peu de chose. Globalement, elles sont toutes les deux identiques et le nombre d'options permet de faire varier la partie de façon très large. Et peut-être que l'animation plus rapide sur MD empêche parfois un contrôle total de son joueur.

Peter

PRESENTATION	80%
Un nombre incroyable d'options.	
GRAPHISMES	86%
Sprites très détaillés.	
ANIMATION	81%
Le scrolling multidirectionnel est très rapide.	
BANDE-SON	78%
La foule suit de très près les actions chaudes!	
JOUABILITE	72%
Le contrôle de la balle n'est pas chose aisée.	
DUREE DE VIE	83%
De nombreux mois de jeu en perspective.	
INTERET	**80%**

Voici enfin une véritable simulation de foot pour la MD, mais fallait-il qu'elle soit aussi difficile?

WW ROYAL RUMBLE

SUPER NINTENDO

Personnellement, je ne suis pas un inconditionnel du catch américain, mais je dois bien avouer que regarder WWF de temps en temps est très rigolo. Dans WWF Royal Rumble sur Super Nintendo, vous retrouvez tous les célèbres catcheurs (même les plus débiles) et il est assez savoureux, lorsqu'on est taillé comme une serpillière, de défoncer le crâne d'un paquet de muscles huilés aux dents aussi blanches qu'un évier décapé à la soude caustique. Et le jeu ne se limite pas à un simple combat. Les options du début vous permettent de choisir un affrontement entre deux, quatre ou six joueurs. Pour le combat à quatre ou six joueurs en mode Normal, vous dirigez les joueurs de votre équipe tour à tour. En revanche, en mode Royal Rumble, ce sont six des meilleurs catcheurs qui se retrouvent simultanément sur le ring pour se massacrer mutuellement et en direct. Un conseil: ne vous approchez pas de l'écran!

L'AVIS DE PETER

WWF Royal Rumble est un soft qui ne manque pas de saveur. Le nombre de coups disponibles étant important, les premières parties sont surprenantes. De plus, puisque les coups en traître sont autorisés, il arrivera souvent qu'un adversaire vous brise une chaise sur le crâne. La notice récapitule clairement tous les coups, ainsi que les techniques spéciales (bon courage pour les apprendre par cœur). Quant à la réalisation, elle est plutôt réussie.

Peter

CAPCOM	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	10
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX F

L'AVIS DE SPY

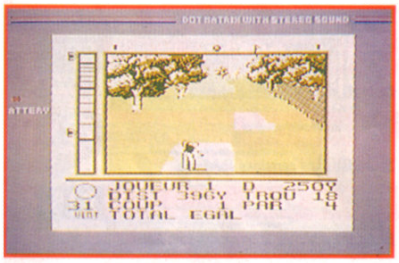
Bête de catch je suis, bête de catch je resterai. Pour revenir au jeu, je ne peux pas nier que je me suis amusé comme un fou. Avec un peu d'entraînement, la jouabilité devient excellente. Les possibilités du jeu assurent des combats mémorables et le Royal Rumble est le clou du spectacle.

Spy

PRESENTATION	86%
Une suite d'images digitalisées et pas mal d'options.	
GRAPHISMES	87%
Les graphismes ne sont certes pas extraordinaires, mais sont précis.	
ANIMATION	75%
L'animation est rapide et les personnages ont beaucoup d'attitudes différentes.	
BANDE-SON	67%
La musique est banale et limitée, mais les bruitages digitalisés sont très réalistes.	
JOUABILITE	68%
Pas de problème passé la phase d'apprentissage.	
DUREE DE VIE	86%
Les premières parties seront très amusantes, surtout à deux.	
INTERET	**83%**
Si vous n'êtes pas un fan de catch, quelques parties suffiront à vous lasser. Les autres vont adorer.	

JACK NICKLAUS GOLF

GAME BOY



Les shoot'em up stressants et les beat'em all assourdissants ont fatigué vos petits nerfs fragiles? Alors Jack Nicklaus Golf vous est tout indiqué. Cela vous reviendra toujours moins cher qu'un séjour dans une maison de repos.
Avant de commencer une partie, configurez votre golfeur (nom, sexe et niveau de participation). Choisissez ensuite le style de jeu auquel vous voulez participer (pour l'argent ou pour la gloire). Vérifiez la configuration du terrain à l'aide de la vue de dessus qui vous est accordée avant chaque frappe. Creusez-vous les méninges pour choisir la force de frappe, la direction et la trajectoire de la balle. Et n'oubliez pas de bien lire les conseils affichés à l'écran. Ils seront souvent bénéfiques. Pour finir, vous disposez d'une sauvegarde qui vous permettra d'abandonner momentanément la partie en cours. Et il vous sera possible d'obtenir à n'importe quel moment tous les renseignements concernant le vent, la pluie ou les scores.

L'AVIS D'HOMER

Si le maniement de Jack Nicklaus est extrêmement simple (à un point tel que n'importe quel gamin de quatre ans pourrait l'utiliser), il n'en est pas moins complet. Toutes les finesses du golf sont ici étonnamment reproduites. Les décors sont assez détaillés et la partie devient jacknicklausement intéressante lorsque l'on y joue à quatre. Un programme très agréable!

Homer

TRADEWEST	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	2
CONTROLE	1 2 3
4 JOUEURS	PRIX C

L'AVIS DE PETER

Je suis positivement surpris! D'une part par la richesse des décors et des paramètres modifiables. D'autre part, par la simplicité des commandes qui permet aux plus jeunes d'entre nous de s'initier à ce sport très noble. Le Game Boy affirme une fois de plus sa grande faculté à s'adapter dans tous les domaines de jeux.

Peter

PRESENTATION	43%
La plus simple du monde.	
GRAPHISMES	87%
Décors riches et détaillés.	
ANIMATION	80%
Assez réaliste.	
BANDE-SON	84%
Musique agréable.	
JOUABILITE	87%
Commandes simples.	
DUREE DE VIE	90%
Comment s'en lasser?	
INTERET	**92%**
Voici une excellente simulation de golf.	

2020 SUPER BASEBALL

SUPER FAMICOM

C'est en décembre 1991 que 2020 Super Baseball sur Neo Geo a été testé. il avait modestement acquis la toute petite note d'intérêt de 99%. Sur Super Famicom, la conversion tient bien la route. Question concept, rien n'a changé! Trois sortes de joueurs sont à l'affiche: hommes, femmes et robots. La petite différence entre 2020 S.B. et les autres softs du même sport est que les matchs se déroulent dans le futur. Les joueurs sont donc équipés d'armures (un peu du style Robocop) et ils peuvent augmenter leurs capacités au cours de la partie (pour cela, il faudra gagner des matchs, ce qui est loin d'être simple). Les robots peuvent devenir atomiques, c'est-à-dire imbattables, ou presque! Vous pouvez faire appel à toutes sortes d'options (procurez-vous une version occidentale de la cartouche, car les options entièrement en japonais prennent vite la tête). Le mode tournoi est présent et il ne sera pas facile de battre la plupart des équipes.

L'AVIS DE MARC

En somme, KAC s'en est assez bien sorti en ce qui concerne la réalisation. Les graphismes sont bien colorés, l'animation est rapide et détaillée et la jouabilité est irréprochable. Il est vrai qu'habituellement, la précision des frappes doit plus au hasard qu'à l'habilité du joueur. Cette cartouche dispose donc de tout ce qu'il faut pour enfin s'amuser avec un jeu de base-ball. C'est bien la première fois.

Marc

KAC	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX F

L'AVIS DE PETER

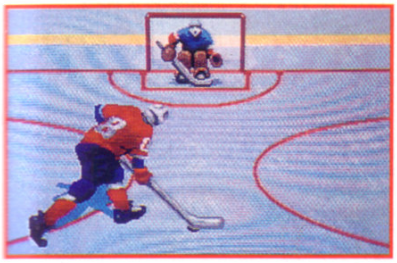
C'est du tout bon, madame Pignon! La seule déception reste le fait que les scènes s'enchaînent avec un peu moins de pêche que sur la version Neo Geo. La bande-son est aussi légèrement fadasse. Mais cela reste raisonnable. Et l'on s'amuse tout de même beaucoup, ce qui est l'essentiel dans un jeu comme 2020 Super Baseball.

Peter

PRESENTATION	81%
Une série d'images sur un fond rythmé.	
GRAPHISMES	88%
Ils sont très proches de la version Neo Geo.	
ANIMATION	85%
Rapide et détaillée.	
BANDE-SON	79%
Musique fadasse et bruitages cools.	
JOUABILITE	89%
Presque parfaite.	
DUREE DE VIE	80%
On s'éclate vraiment longtemps.	
INTERET	**89%**
2020 S.B. est un très bon jeu de sport. Peut-être même le meilleur en matière de base-ball.	

TV SPORT HOCKEY

PC ENGINE



Comme tout le monde le sait, le hockey sur glace est avant tout un sport d'équipe. Vous aurez donc plus de succès en imaginant des tactiques, aussi simples soient-elles. A vous de savoir gérer correctement votre équipe, surtout si vous utilisez le quintupleur. Bien entendu, vous pouvez vous risquer à jouer "perso" et foncer comme un malade vers les buts en ne tenant pas compte de l'aide éventuelle de vos coéquipiers. Mais les gardiens ne sont pas totalement niais et cette technique s'avérera inutile la plupart du temps. Etant donné la barrière de gros bras ennemis qu'il vous faudra franchir, mieux vaut posséder la carrure de Goldorak. Evidemment, le mode tournoi est encore là, avec des équipes assez diversifiées au niveau de leur capacité. Et il n'existe pas réellement d'équipe surpuissante. Ainsi, vous ne pourrez pas être favorisé, comme dans beaucoup d'autres jeux de sport sur consoles. Joyeuse glisse et bonne baston!

VICTOR MUSICAL I

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	—
CONTROLE	1 2 3
5 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE PETER

Malgré de bonnes séquences d'actions musclées, ce jeu de hockey souffre de sérieux défauts. On distingue mal le palet et les mêlées sont souvent confuses. Mais si l'on y joue à cinq joueurs, le plaisir de hurler avec les copains lorsqu'un but a été marqué fait de cette cartouche un programme très défoulant! *Peter*

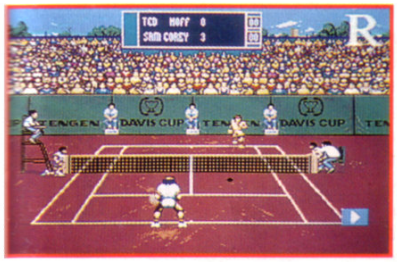
L'AVIS DE BANANA

TV Sports Hockey n'est pas la référence du siècle en matière de jeu de hockey sur PC Engine. Il exploite pourtant assez bien les capacités de cette machine. Mais ce n'est pas pour autant que le contenu de la cartouche se révèle être un bon programme. La maniabilité est loin d'être parfaite et la gestion du palet laisse à désirer. Circulez et allez voir ailleurs! Cette console possède d'autres titres du même style, en beaucoup plus interactif. *Banana San*

PRESENTATION	50%
Plus simple, tu meurs.	
GRAPHISMES	85%
Gros plans superbes et étonnants pour une PCE.	
ANIMATION	75%
Le palet se distingue mal dans l'action.	
BANDE-SON	50%
La bande-son est vraiment limitée.	
JOUABILITE	80%
L'entraînement forge l'expérience.	
DUREE DE VIE	85%
A cinq joueurs, c'est génial. En jeu solitaire, en revanche...	
INTERET	**90%**
Pour cinq joueurs. Enlevez 10% par joueur en moins.	

DAVIS CUP WORLD TOUR

MEGADRIVE



Avec Davis Cup World Tour, Loriciel signe une autre excellente adaptation console de son tennis. Les options de jeu sont similaires à celles d'International Tennis Tour, mais plus complètes encore. L'entraînement vous propose de renvoyer simplement la balle lancée par le canon, de vous exercer au service en visant une zone particulière et au renvoi de balles, de faire preuve de vélocité en retournant des balles balayant le court ou même de vous échauffer contre un partenaire. Le jeu lui-même offre la même variété: choix du type de rencontre, du type de court, du niveau, de la longueur des matchs. Les différents coups du tennis sont tous présents à l'appel, depuis les coups tendus classiques jusqu'au lob, en passant par l'amorti, le slice ou le lift, en coup droit comme en revers. La direction de la balle est déterminée par votre position par rapport à sa trajectoire et le moment de l'impact.

LORICIEL

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	3
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX E

L'AVIS DE JIMMY H.

J'ai été agréablement surpris par cette version, qui apporte pas mal de nouveautés. Mais les échanges de balles sont nettement plus rapides ce qui, compte tenu de la difficulté du jeu, rend tout échange soutenu quasiment impossible. En dépit de ce défaut, Davis Cup World Tour est une excellente cartouche. *Jimmy H.*

L'AVIS DE SPIRIT

Cette version Megadrive est encore meilleure que la version Super Nintendo, déjà d'un excellent niveau. Les programmeurs ont peaufiné leurs codes pour notre plus grand plaisir. Les options d'entraînement sont plus complètes. Le jeu devrait gérer aussi les nouvelles manettes à six boutons de Sega. Davis Cup World Tour est un jeu prenant (si vous aimez le tennis), qui justifie son achat sans la moindre hésitation, et ce en dépit de sa difficulté assez élevée. *Spirit*

PRESENTATION	75%
Quelques phases de démo, assez courtes par ailleurs.	
GRAPHISMES	70%
Graphismes lisibles, mais pas particulièrement beaux.	
ANIMATION	80%
Le scrolling est très fluide, de même que l'animation des joueurs.	
BANDE-SON	80%
La musique, agréable, est réservée aux phases intermédiaires. Très bons bruitages.	
JOUABILITE	75%
Le contrôle est correct, mais combiner des effets peut s'avérer difficile.	
DUREE DE VIE	70%
Excellente durée de vie, si l'on n'est pas rebuté par la difficulté.	
INTERET	**85%**
Une bonne simulation, difficile et variée à souhait.	

ERIC CANTONA FOOTBALL CHALLENGE

SUPER NINTENDO

Eric Cantona, l'enfant terrible du football, le Beethoven du ballon rond, est le parrain de ce nouveau jeu de foot. Elite ne s'est pas contenté d'une simple adaptation de Striker sur Micro. Outre les principes de base, on découvre ici nombre de modifications qui font de ce titre un jeu unique. Ainsi, les compétitions sont, pour la première fois, ouvertes au football en salle. Six joueurs par équipe s'affrontent dans une salle grande comme un terrain de handball. Championnat, tournoi mondial, super-coupe ou match amical sont autant de rencontres que vous pouvez pratiquer seul contre l'ordinateur ou avec plusieurs amis. Les choix tactiques sont d'une grande diversité. En plus des huit formations habituelles, six stratégies de jeu sont proposées: ouvert, défensif, attaque, prudence, normal ou échappée. Lors des arrêts de jeu, vous avez la possibilité de changer de tactique ou d'effectuer des remplacements.

ELITE

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE SPY

Un jeu rempli d'options, avec une maniabilité sans faille et un choix d'équipes vaste et détaillé, EC Footbal Challenge permet de faire plus qu'aucun autre jeu: effets de balle, coups de tête, reprises de volée, nombreuses stratégies de jeu et j'en passe. Pas de doute, il s'agit d'une cartouche remarquable et indispensable. *Spy*

L'AVIS DE SWITCH

Vous pouvez me croire, je n'ai jamais vu un jeu de foot aussi fascinant! Même si vous n'êtes pas passionné de foot, vous allez craquer pour ce jeu, que Cantona a été bien inspiré de parrainer. Sur le terrain, on peut tout faire. Le réalisme est tel qu'on peut même changer de stratégie en cours de jeu. Le jeu en salle est une fabuleuse idée. Ce sont les détails qui révèlent la valeur d'un jeu et Eri Cantona Football Challenge ne fait pas exception à cette règle. *Switch*

PRESENTATION	88%
Des options à ne plus savoir qu'en faire.	
GRAPHISMES	82%
Un grand souci du détail. Il est même possible de changer la couleur des maillots.	
ANIMATION	86%
Tout est parfaitement rapide et il n'y a jamais de problèmes pour repérer la balle.	
BANDE-SON	80%
La bande sonore est parfaite et les bruitages reproduisent toute l'ambiance d'un match.	
JOUABILITE	92%
Tout est archi-simple: deux boutons suffisent à maîtriser le ballon.	
DUREE DE VIE	95%
C'est le genre même de jeu dont la durée de vie est infinie.	
INTERET	**94%**
Ce jeu est le meilleur jeu de foot de tous les temps.	

NHL HOCKEY 94

MEGADRIVE

La fin de l'année est proche. Bien normal donc de voir débarquer sur nos Megadrive NHL Hockey 94, la simulation de hockey par excellence d'Electronic Arts. Par rapport à NHLPA Hockey 93, beaucoup de modifications ont été apportées à la mouture 94. En premier lieu, les combats sanglants ont disparu, certainement victime de la censure. Qu'à cela ne tienne, l'aspect stratégique n'en est que plus largement développé. Le jeu propose un éventail de 26 équipes issues du championnat NHL 1992-1993, avec environ 500 joueurs aux profils détaillés, parmi lesquels on retrouve des noms illustres. Les mouvements des joueurs sont plus réalistes, surtout en attaque et l'ordinateur est un peu plus malin, notamment en attaque. Vous profiterez également de beaucoup de petits détails nouveaux qui, sans changer fondamentalement le jeu, le rendent plus complexe au niveau de la simulation.

EA	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	NON
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
4 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE MARC

NHL Hockey 94 est à mon avis la meilleure simulation de hockey disponible sur Megadrive, surtout grâce au mode quatre joueurs (disponible avec le dédoubleur de joypad d'EA). En revanche, l'action n'a pas changé depuis NHLPA Hockey 93. Je vous conseille cette cartouche si vous jouez à pusieurs. *Marc*

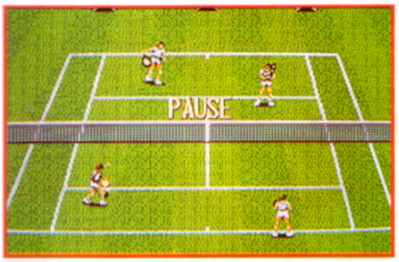
L'AVIS DE SPY

NHL Hockey 94 est une simulation exceptionnelle. Le plaisir du jeu et la maniabilité sont à leur summum et les statistiques, ainsi que les 500 joueurs proposés, ne sont pas de trop. Mais attendez, le jeu à quatre vaut lui aussi un détour! Tout le monde dans la même équipe, ou à trois contre un, voilà des matchs qui prennent une tout autre dimension. Toutes ces améliorations séduiront les pros de ce genre de jeux. Alors, si vous êtes un fan de hockey, n'hésitez pas. *Spy*

PRESENTATION	82%
La notice est, à elle seule, un ouvrage de référence, présentant en détail toutes les options.	
GRAPHISMES	75%
Quelques améliorations, notament au niveau des décors d'arrière-plan.	
ANIMATION	84%
Le scrolling et les mouvements des joueurs sont toujours aussi fluides.	
BANDE-SON	82%
Au total, 72 thèmes différents et des bruitages qui reproduisent l'ambiance des matchs.	
JOUABILITE	91%
Le maniement des joueurs est vraiment impeccable.	
DUREE DE VIE	66%
La durée de vie est extraordinaire, si vous avez la possibilité de jouer à plusieurs.	
INTERET	**75%**
Un jeu carrément dément si on a le dédoubleur de joypad. Sinon, il est très semblable à NHLPA 93.	

WINBLEDON II

SMS



A l'heure où les tournois de Roland Garros, Wimbledon et l'Open de Bercy font soulever des centaines de gens, les possesseurs de consoles 8 bits font la grise mine. Pas ou peu de jeu de tennis à insérer dans leur machine! Winbledon II met fin à la torture des Master Systèmiens. Les options sont nombreuses et importantes, comme dans tout bon jeu de sport qui se respecte. Elles vous permettent de modifier le moindre détail: la texture du terrain (terre battue, synthétique ou gazon), le joueur que vous allez faire jouer, match simple ou double, sauvegarde de votre position dans le tournoi, bref: tous les paramètres qui font un hit d'un jeu de tennis. Tout ce qui fait le succès des tennis 16 bits! Le réalisme est en outre très poussé. En double, par exemple, l'ordinateur gère les déplacements de votre partenaire en fonction des autres joueurs. Ou encore, la balle ira plus ou moins vite en fonction de la préparation que vous lui donnez.

SEGA	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	—
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX C

L'AVIS DE JIMMY H.

Effectivement, le réalisme et les petits détails (du genre animations en fin de match) sont très agréables. Seule la vitesse de la balle est parfois mal gérée. Mais l'on s'y fait assez rapidement. Et cela ne gâche en rien l'intérêt de ce superbe programme. *Jimmy H.*

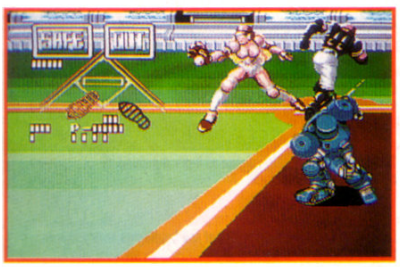
L'AVIS DE SPIRIT

Les options intéressantes, le réalisme exceptionnel et la très bonne réalisation de cette cartouche en font un hit indéniable. Winbledon II étonnera tous vos copains frimeurs qui possèdent des consoles 16 bits. Pour une fois que cela peut arriver, c'est une aubaine! Il montre bien que les tripes des 8 bits (en l'occurrence, la SMS) sont encore productives! Et à mon avis, ce n'est pas encore fini. *Spirit*

PRESENTATION	86%
Pourquoi faire compliqué ? La simplicité est parfois payante.	
GRAPHISMES	82%
Du bon travail, bien lisible.	
ANIMATION	91%
Mouvements variés et bon scrolling.	
BANDE-SON	82%
Du tout bon!	
JOUABILITE	84%
A part un petit problème de vitesse de balle, c'est parfait.	
DUREE DE VIE	91%
Difficulté progressive et options nombreuses.	
INTERET	**89%**
Winbledon II sur SMS épaterait plus d'un possesseur de machines 16 bits!	

SUPER BASEBALL 2020

MEGADRIVE



Déjà sorti sur Neo Geo et Super Famicom, Super Baseball 2020 est un jeu futuriste, comme il en existe peu ou pas sur Megadrive. Le jeu propose beaucoup de changements par rapport au baseball traditionnel, bien que les règles de base soient restées les mêmes. Le base ball n'est plus réservé aux humains de sexe masculin. Des robots et des femmes ont fait leur apparition sur le terrain. Au début, vous disposez d'une certaine somme d'argent qui peut augmenter en fonction de vos actions. Par exemple, un "home run" réussi vous permettra de gonfler fortement votre capital. Cet argent durement gagné vous permettra d'améliorer et de compléter votre équipement. Vous disposez de six équipes, dont tous les joueurs ont des caractérisriques qui leur sont propres et dont il faut impérativement tenir compte lors de l'acquisition de nouveaux équipements.

EA	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE SPY

Super Baseball 2020 est un jeu qui ravira sans aucun doute tous les fans de ce sport. La réalisation est presque parfaite, en dépit de quelques ralentissements qui viennent fausser l'action. C'est un peu dommage car le jeu perd de son charme. Cela dit, pour une MD, le résultat est très honnête et le jeu à deux est simplement génial. *Spy*

L'AVIS DE SWITCH

Super Baseball 2020 vient à point pour enrichir la ludothèque de la Megadrive, bien pauvre en jeux de baseball. La conversion de ce titre est une réussite. On y retrouve tous les atouts qui ont fait le succès des versions précédentes. Graphiquement, c'est très beau. L'animation est correcte, mais le jeu ralentit quand même assez souvent. Les musiques et digitalisations vocales vous plongeront à coup sûr dans l'ambiance de ce sport. Bravo, Electronic Arts! *Switch*

PRESENTATION	78%
Une intro impressionnante, qui met en avant les joueurs robots.	
GRAPHISMES	80%
Bien plus beaux et plus travaillés que ceux de Hardball 3.	
ANIMATION	88%
Des ralentissements, dès qu'il y a beaucoup de sprites à l'écran. Dommage...	
BANDE-SON	76%
Musiques peu variées, mais de bonne qualité. Les nombr bruitages digitalisés sont en revanche très variés.	
JOUABILITE	83%
Il est parfois difficile de se saisir de la balle et de l'envoye bon endroit.	
DUREE DE VIE	81%
A deux, on ne s'ennuie vraiment pas et gagner les 15 rencontres n'est jamais facile.	
INTERET	**85%**
Un jeu complet et intéressant, d'un style nouveau.	

TOP RANKING TENNIS

Comme son nom l'indique, Top Ranking Tennis est une simulation de tennis très complète. Car, en sus du tournoi proprement dit, de nombreux paramètres sont à votre disposition, modifiables à votre guise, comme le type de court, la vitesse du joueur, etc. Vous rencontrez des joueurs classés. Si vous les battez, vous prenez leur place. Si vous perdez, vous reprenez celle que vous occupiez précédemment. Grâce à une pile qui se trouve dans la cartouche, vos exploits sont mémorisés, c'est-à-dire que votre rang dans le classement est conservé. Il existe également un mode Practice qui permet d'essayer un joueur sans prendre le risque de perdre son rang dans le classement. Si vous perdez, vous gardez votre place, mais si vous gagnez, et c'est le revers de la médaille, vous ne progressez pas non plus. Il est possible de jouer en double ou, fin du fin, à quatre avec l'adaptateur spécial.

NINTENDO

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	VARIABLE
CONTROLE	1 2 3
4 JOUEURS	PRIX C

L'AVIS DE T. REX

Il est absolument surprenant de trouver une simulation de tennis de cette qualité sur une console telle que le Game Boy. Si vous ne devez acheter qu'une seule cartouche de sports, n'hésitez pas, c'est ce jeu qu'il vous faut! Les graphismes, l'animation, la jouabilité, tout est parfait et il n'y a vraiment rien à jeter. *T. Rex*

GAME BOY

L'AVIS DE SWITCH

Je n'aurais jamais pensé pouvoir trouver une simulation de tennis aussi réaliste sur une machine comme la Game Boy. Le premier tennis sorti en même temps que la petite console ne m'avait pas vraiment convaincu, dans la mesure où je ne le trouvais pas très jouable. Top Ranking Tennis est incomparable: la difficulté est progressive, calculée en fonction du classement du joueur. Quant au réalisme, il est impressionnant de vérité. De plus, pouvoir jouer à 4 est un plus. *Switch*

PRESENTATION	75%
L'intro est quasiment inexistante, à part une page de titre.	
GRAPHISMES	80%
Clairs et précis, ils ne posent aucun problème pour s'y retrouver.	
ANIMATION	90%
Le mouvement de la balle est bien fluide et l'animation des joueurs est bonne.	
BANDE-SON	85%
La musique n'est présente que dans l'intro. Les bruitages sont bons, mais pas inoubliables.	
JOUABILITE	91%
Les joueurs répondent parfaitement à la moindre sollicitation du joypad.	
DUREE DE VIE	98%
La durée de vie est illimitée, surtout à plusieurs.	
INTERET	**94%**
Un titre indispensable à toute ludothèque qui se respecte.	

NBA ALL-STAR CHALLENGE

Nous somme tous victimes de la mode, les joueurs de basket comme les autres, surtout aux USA. A l'heure actuelle, ce sont les duels qui ont le plus de succès. Il était donc indispensable de les adapter sur console. Le principe du jeu repose sur une idée simple: essayer d'exploiter au maximum les possibilités offertes par un unique panier de basket, c'est-à-dire par une seule moitié de terrain. A partir de là, de nombreuses variantes peuvent être envisagées, dont cinq ont été retenues ici. Tout d'abord, le un contre un: vous affrontez un des 28 adversaires possibles. Ensuite, vous pouvez opter pour l'entraînement au tir à 3 points. Vous pouvez aussi choisir le lancer franc ou le tournoi. Enfin, vous pouvez pratiquer le mode Horse: un joueur choisit un emplacement et lance la balle. S'il marque, l'autre joueur doit tenter de marquer à partir du même endroit.

LNJ

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	NON
Nx de DIFF.	3
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX E

L'AVIS DE SPY

Techniquement, cette version est plutôt réussie. Les graphismes et la maniabilité sont de bonne qualité mais malheureusement, le principe du jeu à deux limite sévèrement l'intêret de cette cartouche, qui devient vite répétitive et ennuyeuse. Je vous suggère de garder vos sous pour un vrai jeu. *Spy*

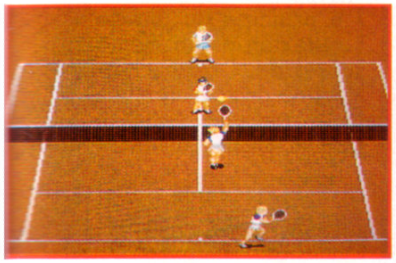
SUPER NINTENDO

L'AVIS DE GI GEE

Ma taille m'interdisant de pratiquer ce sport réservé aux grandes perches, je vais devoir faire un effort d'imagination pour me mettre à la place d'un joueur de basket. NBA All-Star Challenge ne prétend pas remplacer une véritable partie de basket. Le jeu à deux, un contre un, se révèle agréable, mais les autres modes sont purement et simplement nuls: la réussite n'est qu'une question de synchronisation. Cela ne suffit pas à rehausser l'intérêt. *GI Gee*

PRESENTATION	55%
Un écran titre passable et quelques options.	
GRAPHISMES	71%
Des grands sprites, des effets de transparence, des couleurs agréables.	
ANIMATION	67%
Rotation du décor bien géré et mouvements des personnages bien fluides.	
BANDE-SON	69%
Une musique techno moyenne; en revanche, les bruitages et les cris des supporters sont parfaits.	
JOUABILITE	76%
Bonnes réactions des personnages, mais le nombre de coups est trop restreint.	
DUREE DE VIE	78%
A deux, on peut jouer quelque temps, mais seul on se lasse vite.	
INTERET	**72%**
Techniquement irréprochable, ce soft est malheureusement trop limité.	

POWER TENNIS



Power Tennis est une simulation de tennis pour un à quatre joueurs. Vous pouvez y jouer en simple comme en double et même participer aux grands tournois mondiaux. Avant de commencer la partie, il faudra d'abord déterminer un certain nombre de points: choix du joueur parmi les 26 proposés (droitiers ou gauchers, hommes ou femmes, etc.) pour vous, votre éventuel coéquipier et les partenaires tenus par le programme; déplacement manuel ou automatique géré par l'ordinateur; choix de la surface (surface dure, herbe ou terre battue); nombre de sets gagnants. Le contrôle est d'une grande simplicité: les boutons I et II règlent la puissance du tir, le coup lui-même étant choisi par le programme en fonction des circonstances et de votre mouvement. Après chaque match, une présentatrice annonce les résultats et détaille les statistiques. Une sauvegarde à 4 positions permet de progresser dans les tournois.

HUDSON SOFT

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
4 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE T. REX

Power Tennis est une cartouche tout à fait dans la moyenne. Le fait de laisser l'ordinateur choisir le coup en fait un jeu assez simple, que les débutants apprécieront certainement. Les graphismes sont assez agréables et l'animation est correcte pour ce genre de jeu. Bref, un achat justifié, surtout si vous êtes plusieurs. *T. Rex*

PC ENGINE

L'AVIS DE SPIRIT

Power Tennis est une cartouche très sympathique qui plaira à tous les amateurs de tennis et de sport en général. C'est d'ailleurs la seule cartouche à pouvoir se mesurer à Final Match Tennis, référence en la matière sur cette machine. Moins complet que ce dernier, Power Tennis mise sur les digitalisations sonores et sur son excellente jouabilité. Il est aussi agréable à pratiquer seul ou à deux, bien que la durée de vie soit plus limitée en solitaire. *Spirit*

PRESENTATION	75%
Des options assez riches accompagnées de la démo d'une partie.	
GRAPHISMES	78%
Des joueurs assez correctement dessinés et un court de taille correcte.	
ANIMATION	76%
Le scrolling et l'animation des joueurs sont bien fluides.	
BANDE-SON	63%
La musique s'interrompt en cours de jeu. Bons bruitages de balles et voix digitalisées.	
JOUABILITE	83%
Le maniement s'apprend rapidement et ne pose pas de problème particulier.	
DUREE DE VIE	83%
La durée de vie est très bonne pour le jeu à deux. Seul, on se lasse assez vite.	
INTERET	**83%**
Une bonne simulation, qui a une place dans toute ludothèque.	

Le match s'imposait ! Voilà deux jeux de reflexion qui tournent sur la même machine et qui ont été conçus par le même éditeur, Bullet Proof Software. Il fallait bien un comparatif pour les départager !

YOSHI'S COOKIE CONTRE SUPER TETRIS 2

PRESENTATION

SUPER TETRIS		YOSHI'S COOKIE
76 %	Pas de problème de ce coté, c'est Super Tetris 2 qui l'emporte haut la main au niveau de la présentation. On ne sait pas encore ce qui a pris aux programmeurs d'utiliser un personnage Nintendo dans Yoshi's Cookie et de nous mettre une présentation si pauvre et si banale.	69 %

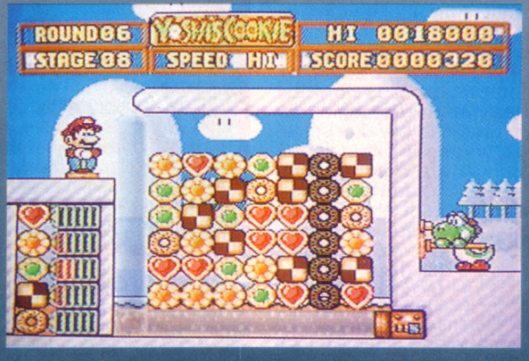
Les décors variés de Super Tetris 2 apporte un peu de jeunesse au doyen des jeux de réflexion. Il n'est pas d'une folle originalité mais toujours aussi prenant

BANDE-SON

SUPER TETRIS		YOSHI'S COOKIE
88 %	Des musiques variées, entraînantes, sympathique pour Tetris contre quatre misérables mélodies, de bonne qualité il est vrai. Mais quatre ! Il me semble que les capacités de stockage de la SNES sont plus importantes ! Surtout pour un jeu comme Yoshi qui ne prend que peu de mémoire.	65 %

GRAPHISMES

SUPER TETRIS		YOSHI'S COOKIE
67 %	Tous les deux sont dans le même style : des dessins qui font office de fond. Ils ne sont pas désagréables à regarder ni pour l'un ni pour l'autre, bien au contraire. On préférera l'esprit Tetris ou l'esprit Mario suivant ses goûts, mais aucun des deux n'est mauvais.	76 %



Yoshi's Cookie est une preuve supplémentaire que Nintendo ne fait intervenir ses héros fétiche que dans les meilleurs jeux. Aidez donc Mario et Yoshi.

JOUABILITE

SUPER TETRIS		YOSHI'S COOKIE
200 %	La gestion des petits gateaux se fait sans difficulté, mais, que voulez-vous ?, le principe de Tetris est tellement simple qu'on ne peut trouver mieux ! Même ma grand-mère arrive à jouer avec Tetris alors que, sur Yoshi's Cookie, elle a quelques petits problèmes. Et pourtant, elle est intelligente ma Mamie !	83 %

ANIMATION

SUPER TETRIS		YOSHI'S COOKIE
1 %	Pour ce genre de jeu, l'animation est non significative. Certes, j'aurais pu vous dire "Waaaou, les pièces de Tetris tombent avec une fluidité remarquable, les gateaux de Yoshi's Cookie coulissent merveilleusement bien", mais je n'en vois pas l'intérêt.	1 %

Super Tetris est accompagné, sur la même cartouche, de Bomblis, un jeu prenant qui oblige à développer de nouvelles stratégies.

DUREE DE VIE

SUPER TETRIS		YOSHI'S COOKIE
90 %	Le principe du jeu de reflexion est le même sur les deux cartouches. Vous ne decrocherez pas durant quelques siècles ni de l'un, ni de l'autre. Le fait que l'on puisse jouer à deux accentue l'effet "colle" du jeu. Alors, si vous aimez réfléchir, vous y jouerez longtemps, longtemps, longtemps...	80 %

VERDICT

SUPER TETRIS 90%

YOSHI'S COOKIE 83%

Pour moi, c'est tout vu ! Yoshi's Cookie est un très bon jeu, qui vous amusera longtemps, mais face à Tetris LE classique, il se fait littéralement écraser. Vous ajoutez à cela un dose de Bombliss (fourni avec Tetris) qui, à lui seul, vaut Yoshi's Cookie, et vous vous rendez compte que Super Tetris 2 gagne ce match haut la main.

Sam

Qui, de Populous 2 ou Megalomania, fera le plus marcher vos cellules grises? Difficile de répondre, d'autant plus que ces deux cartouches sont similaires. Peut-être l'aspect technique saura faire la différence...

POPULOUS 2 CONTRE MEGALOMANIA

PRESENTATION

POPULOUS 2		MEGALOMANIA
70 %	Un effort a été fait pour apporter le maximum de clarté dans Megalomania. Outre une notice claire, des messages d'aide apparaissent en français à l'écran. Difficile de ne rien comprendre. Même s'il est explicite, le manuel de Populous 2 seul ne fait pas le poids face aux avantages de Megalomania.	91 %

Populous 2 propose une vue d'ensemble du monde à conquérir, celui de Megalomania est divisé en secteurs.

BANDE-SON

POPULOUS 2		MEGALOMANIA
45 %	K.O. clair et net, Populous 2 reste au tapis: pas de musique, seulement des bruitages de qualité mais trop rares pour combler le silence. Megalomania, lui, propose des mélodies rythmées et des voix digitalisées claires et, en plus, utiles au jeu.	93 %

GRAPHISMES

POPULOUS 2		MEGALOMANIA
80 %	Avec une vue plus "zoomée" sur le terrain que Populous 2, les graphismes de Megalomania manquent de variété. L'action étant répétitive, ce défaut influence la durée de vie, et donc la qualité du jeu. Avec ses nombreux décors et effets visuels (sortilèges), Populous 2 ne tombe pas dans ce travers.	68 %

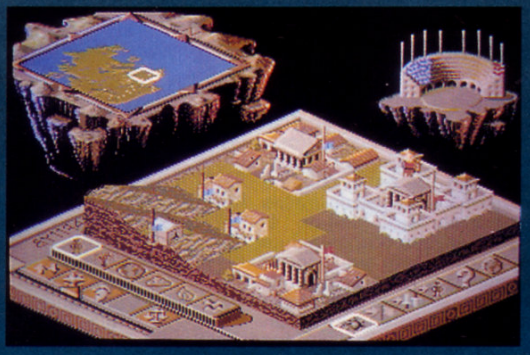
Les combats se suivent et se ressemblent dans Megalomania, seuls les sprites changent de forme.

JOUABILITE

POPULOUS 2		MEGALOMANIA
78 %	Dans un cas comme dans l'autre, l'utilisation du joypad ne permet pas un rendement optimum dans ce genre de jeu. Populous 2 s'en tire mieux que son adversaire par une bonne gestion des trois boutons du joypad. Les contrôles de Megalomania sont trop hésitants pour être efficace.	67 %

ANIMATION

POPULOUS 2		MEGALOMANIA
80 %	Alors que les combats de Megalomania manquent d'originalité et de vitalité, ceux de Populous 2 fourmillent de petites animations sympas: colonnes de flammes, éclairs, tremblements de terre, raz-de marée, etc. En plus de ces effets, un bon scrolling garantit la qualité de l'animation de Populous 2.	54 %



On peut distinguer deux phases dans Populous 2: le développement de votre civilisation, puis l'anéantissement du peuple ennemi.

DUREE DE VIE

POPULOUS 2		MEGALOMANIA
85 %	Paradoxalement, la durée de vie de Populous 2 est supérieure à celle de Megalomania. Contrairement à ce dernier, il sait renouveller l'intérêt du jeu avec de nouveaux sortilèges plus puissants. Megalomania offre de nouvelles options mais elles ne sont pas assez différentes pour renouveller le challenge.	90 %

VERDICT

POPULOUS 2	80%
MAGALOMANIA	91%

Populous 2 a su tirer parti des critiques faites à son prédécesseur et il est devenu un jeu de réflexion passionnant et ce malgré l'absence de musiques. Si les notes sont franchement en sa défaveur, il s'agit surtout de lacunes sur des caractéristiques secondaires. Pour dire la vérité, je serais bien tenté de faire mentir nos notes pour lui donner la victoire !

SUPER TETRIS 2 + BOMBLIS

SUPER FAMICOM

Dans le monde des jeux vidéo (qui est parfois cruel et sans pitié, je vous le rappelle de la part de Max), il y eut plusieurs événements qui bouleversèrent le train-train habituel des petits softs sans véritable intérêt. Le premier fut Pong, édité en 1976. Le second, bien connu des anciens jeunes téléspectateurs, fut le célèbre Pacman. Le troisième fut un ensemble de chefs-d'œuvre tels qu'Ultima, Sorcery et Karateka. Le quatrième de la série fut le fameux et immortel Tetris. D'origine russe, ce casse-tête se trouve ici reproduit en trois versions légèrement différentes et accompagné de deux versions d'une variante appelée Bomblis. Suivant les versions, différents obstacles seront présents. Il faudra utiliser des bombes pour la destruction de cubes ou rassembler des cubes de même nature. En mode deux joueurs, les pièces disparaissant du tableau d'un des joueurs réapparaissent dans le tableau de l'autre joueur.

BPS	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	3
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX F

L'AVIS DE BANANA SAN

Voici l'un des rares jeux, qui vous permettra de ne pas vous faire étiqueter par vos parents du titre de crétin-ignorant-qui-devrait-plutôt-aller-bosser-son-français-au-lieu-de-jouer-à-ces-débilités. Le tout étant très bien réalisé, cette cartouche n'en est que plus intéressante. *Banana San*

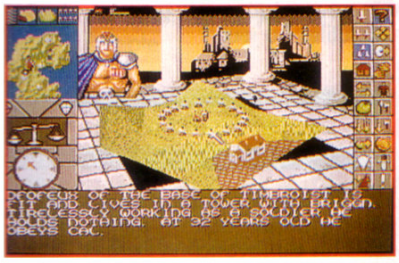
L'AVIS DE KANEDA KUN

Je ne vois pas l'intérêt de nous offrir cinq versions de Tetris (dont deux variantes) quand celles-ci sont pratiquement identiques. Il en résulte une hésitation de la part du consoleux quant à choisir la version avec laquelle il va jouer. Il aurait été plus simple et plus pratique de prévoir une seule version. J'entends une version évoluée. Car les différences avec le premier du nom sont franchement minimes. Et c'est dommage... *Kaneda Kun*

PRESENTATION	76%
Ecrans clairs et pas trop surchargés.	
GRAPHISMES	67%
C'est assez simple mais agréable.	
ANIMATION	—
Des cubes qui tombent...	
BANDE-SON	88%
Musiques variées et sympathiques.	
JOUABILITE	200%
Le concept général est enfantin.	
DUREE DE VIE	90%
Des heures de plaisir.	
INTERET	**90%**
En un mot, simple et concret, Super Tetris 2 + Bomblis est génial et plaira certainement à tout le monde.	

POWERMONGER

MEGADRIVE



Roi déchu de ses fonctions, bête de guerre avide de batailles, de sang et de mort, votre but est de reconquérir les cent quatre vingt cinq îles peuplées qui forment le royaume qui vous appartenait autrefois. Vous devrez alors établir des tactiques extrêmement complexes, en tenant compte du moindre détail: faire des prisonniers que vous enrôlerez dans vos armées par la suite, nourrir les habitants qui vous feront confiance, désigner des artisans pour la construction d'armes, etc. Et je vous conseille de ne rien négliger, car la moindre erreur peut vous être fatale. Toutes ces actions, vous les effectuerez plus ou moins simplement en cliquant sur des icônes présentes en permanence sur l'écran. A ce propos, on retrouve le même style d'interface dans Populous. Le déplacement du terrain se fait de la même manière, c'est-à-dire en actionnant des icônes. Plus fort que Populous, voici Powermonger!

EA	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	—
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE SAM

La conversion de ce jeu micro a été très bien faite. Ce qui m'étonne beaucoup. Les graphismes et la bande-son sont plus que corrects. Remarquez que ce n'est pas le point le plus important de ce genre de jeu. Le côté principal, le côté stratégie/réflexion est parfait. Si vous aimez ce style de cartouche, vous serez comblés. *Sam*

L'AVIS DE MARC

Etant donné sa complexité, ce wargame ne s'adresse pas aux inconditionnels de shoot'em up et de beat'em all. Powermonger bénéficie en plus d'une réalisation et d'une jouabilité sans pareille dans le domaine des jeux de stratégie sur consoles. Fans de Warsong et de Populous, Powermonger est fait pour vous. Il vous tiendra d'ailleurs agglutiné sur votre écran pendant de très, très longues heures. Fans de Thunderforce 3 et 4, vous vous êtes trompés d'adresse. *Marc*

PRESENTATION	70%
Système de mot de passe pratique.	
GRAPHISMES	80%
Graphismes bien détaillés.	
ANIMATION	88%
Une excellente utilisation de la 3D.	
BANDE-SON	75%
De nombreux bruitages réalistes.	
JOUABILITE	90%
Le joypad est très pratique.	
DUREE DE VIE	90%
Aucune partie ne ressemble à une autre.	
INTERET	**85%**
Amateurs de shoot'em up, abstenez-vous. Amateurs de wargames/stratégie/réflexion, ruez-vous sur Powermonger!	

MARIO AND YOSHI

NES

Concentrez-vous et prenez des notes: une fois mis en application, le concept de Mario 'n Yoshi est assez simple, mais il est compliqué à décrire. De petits cubes à l'effigie des personnages de la série de Mario tombent du haut de l'écran. Tout en bas de celui-ci se tient notre cher Mario qui supporte deux plateaux sur ses petits bras. Le petit plombier a, en tout, quatre plateaux à gérer deux à deux. Pourquoi? Simplement parce que le but du jeu est de rassembler les cubes de même figure. Par exemple, un cube champignon devra s'unir à un autre cube champignon. Les deux disparaîtront alors. Le tout est d'interchanger les plateaux le mieux et le plus longtemps possible. Si une colonne se remplit, le jeu est terminé. A signaler la présence d'un œuf que l'on se doit d'emplir du plus grand nombre possible de cube de même personnage. Ceux-ci ne disparaîtront qu'une fois l'œuf refermé. Vous avez compris? Non? Tant pis, je ne recommence pas:..

NINTENDO	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	10
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE SAM

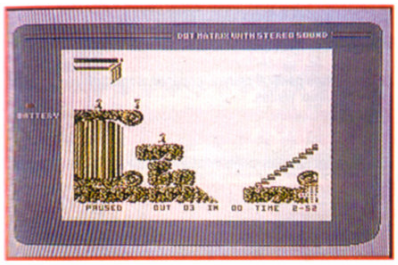
Réflexes, adresse et rapidité, voici les principaux composants de cette cartouche. La réalisation est dans la lignée des autres Mario, c'est-à-dire très plaisante. Et à deux, c'est encore plus éclatant! Alors n'hésitez plus, courez acheter Mario and Yoshi. *Sam*

L'AVIS DE SWITCH

Fanatique de Dr Mario, je me suis rué sans hésitation sur Mario and Yoshi. Et je n'ai pas été déçu. Sans être génial, c'est un excellent jeu faisant appel aux réflexes intellectuels déjà mis à l'épreuve dans Tetris. Vous aurez d'ailleurs reconnu le système de fonctionnement de ce dernier dans Mario 'n Yoshi. Très amusant! *Switch*

PRESENTATION	52%
Tout simple!	
GRAPHISMES	80%
Tout est fin et lisible.	
ANIMATION	51%
Rien d'extraordinaire.	
BANDE-SON	75%
Des mélodies dont on se souvient!	
JOUABILITE	89%
Ultra simple et ultra rapide!	
DUREE DE VIE	88%
Un jeu très accrocheur.	
INTERET	**86%**
Une fois essayé, Mario and Yoshi vous colle à la peau pour toujours.	

LEMMINGS



Après avoir envahi le monde des micros, les petits Lemmings viennent pulluler dans le monde des consoles. De l'un à l'autre, il n'y a qu'un pas. Pour les ignares, je vais me faire un plaisir de raconter le but du jeu pour la énième fois. Vous dirigez une colonie de petites bestioles vertes (on ne le répétera jamais assez), dont le nombre varie suivant les niveaux. A l'aide de neuf icônes (chacune représentant une action précise), vous avez pour mission de mener les Lemmings de l'entrée du niveau jusqu'à la sortie (étonnant, non?). Par exemple, imaginez que la colonie se trouve sur une plate-forme en terre, fermée par des colonnes. Vous n'aurez qu'à faire creuser (en diagonale, pour éviter la purée de Lemmings), un seul de ces petits personnages. Le passage sera ainsi libre pour les autres. La faculté des Lemmings est de justementne pas en avoir: il faudra donc faire attention à ce qu'ils n'aillent pas tous se fourvoyer dans un ravin.

SMS et GG

PSYGNOSIS	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	1
CONTINUE ?	INFINIS
Nx de DIFF.	4
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE PETER

Les versions SMS et GG sont pratiquement identiques. Seule l'animation est plus rapide sur la portable, ce qui en rend la maniabilité légèrement plus difficile (mais ce n'est pas forcément un défaut). Lemmings est un jeu à acheter impérativement si vous avez l'une des deux 8 bits de Sega.

Peter

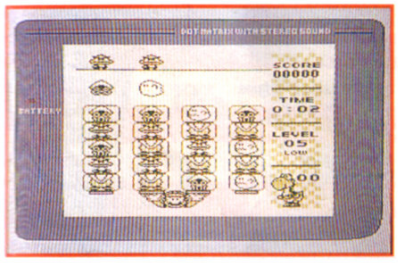
L'AVIS DE SAM

Voilà un excellent jeu de réflexion digne de ce nom. La réalisation est superbe à tous les niveaux et on est encore surpris par la qualité de la vieille Master System. La version Game Gear est également entièrement réussie. Même s'il n'est vraiment plus de la première jeunesse, Lemmings reste un jeu qui sort de l'ordinaire.

Sam

PRESENTATION	92%
Très claire.	
GRAPHISMES	85%
Les décors sont agréables.	
ANIMATION	91%
Des Lemmings très bien animés.	
BANDE-SON	93%
Des musiques très sympathiques.	
JOUABILITE	92%
On s'en sort bien avec le pad.	
DUREE DE VIE	90%
Cent vingt niveaux, la plupart assez difficiles.	
INTERET	**94%**
Un excellent jeu de réflexion!	

MARIO AND YOSHI



Entre la version NES et la version Game Boy, rien n'a changé. Vous devez toujours rassembler par deux les cubes de même figurine, en changeant les quatre plateaux de place deux par deux quand le besoin s'en fait sentir.
La seule différence est qu'une partie à deux joueurs est plus intéressante sur Game Boy que sur NES. Sur cette dernière, on peut voir ce que fait l'adversaire. Sur la portable, ceci est impossible (puisque chaque joueur dispose d'un écran personnel). Ainsi, quand l'un des deux joueurs réussi à enfermer un ou plusieurs cubes dans un œuf, le contenu de cet œuf réapparaît sur l'écran du deuxième joueur. C'est à celui qui tiendra le plus longtemps que reviendra la victoire. Côté confort de jeu, c'est parfait. L'écran de jeu est assez grand pour que toute l'action reste claire et la fenêtre des points est réduite au maximum. Tâchez d'optimiser vos réflexes et d'anticiper sur certains mouvements.

GAME BOY

NINTENDO	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	?
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX C

L'AVIS DE PETER

Si vous en avez assez de vous énerver sur Tetris pour la centième fois et que vous recherchez quelque chose de nouveau dans le domaine de la stratégie/réflexion, Mario and Yoshi vous est tout indiqué. Il bénéficie d'une très bonne réalisation et surtout d'un concept absolument génial par sa simplicité et par son efficacité! *Peter*

L'AVIS DE SWITCH

Voilà le jeu parfait pour un Game Boy. Etant donné son ergonomie et le fait qu'il occupe de très nombreuses heures, c'est le type même de cartouche que l'on emporte partout avec soi. L'écran est très lisible: un très bon point. Si l'on hésitait à acheter Mario and Yoshi sur NES, on n'a pas le droit de s'en priver sur Game Boy. Ce serait un crime!

Switch

PRESENTATION	52%
Bon écran d'option.	
GRAPHISMES	85%
Parfaitement clairs.	
ANIMATION	51%
Secondaire dans ce type de jeu.	
BANDE-SON	80%
Cinq musiques entraînantes.	
JOUABILITE	91%
Le luxe sur Game Boy.	
DUREE DE VIE	90%
Cette cartouche vous collera à la peau!	
INTERET	**90%**
Le genre de jeu qui prouve le génie du Game Boy.	

RAMPART

Avant d'arriver sur la 16 bits de Sega, Rampart avait fait ses preuves dans les salles d'arcade, sur le PC, sur Lynx, SMS et SNES. Ce jeu vous propose de construire des forteresses, de battre les forces ennemis et de conquérir l'île entière sur laquelle vous vous trouvez. Pour cela, il faudra organiser vos armes, vos hommes et vos diverses constructions. Par exemple, tâchez de placer vos fortifications près d'une source d'eau, la mer en l'occurrence, en prenant soin de ne pas trop vous approcher de la côte: vos ennemis profiteraient alors de l'occasion pour vous détruire à partir d'une voie maritime. Il est nécessaire de mettre toutes les chances et les avantages de son côté. A chaque fois que vous atteignez un certain nombre de points, vous passez au niveau supérieur. Etant donné que le temps imparti pour imaginer les stratégies est plutôt court, entraînez-vous à bousculer vos cellules grises, afin de trouver rapidement la meilleure solution.

MEGADRIVE

EA	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	4
Nx de DIFF.	3
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE SPY

Bien que je sois un gros nul, j'ai tout de même réussi à comprendre que l'on passe au niveau de difficulté supérieur lorsque l'on possède un certain nombre de points. Malheureusement, lorsque cela se produit, la partie recommence à zéro. Les joueurs n'ont donc pas assez de temps pour s'amuser. *Spy*

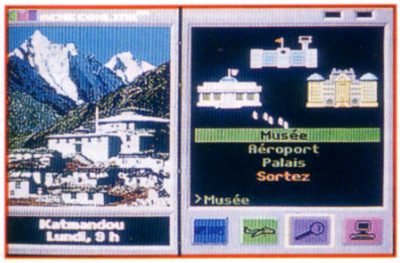
L'AVIS DE SWITCH

Rampart sur Megadrive aurait pu être génial, mais il n'en est rien. Le problème est le suivant: le jeu ne vous laisse pas le temps de vous organiser avant que les premiers ennemis arrivent. L'intérêt aurait été d'élaborer des tactiques de plus en plus complexes au fil des niveaux. Malheureusement, c'est impossible. Le côté stratégique, qui est le plus important dans ce genre de programme, est absent. Cette cartouche révèle finalement un jeu de hasard. *Switch*

PRESENTATION	55%
Tout est bien terne...	
GRAPHISMES	68%
Corrects, à peine.	
ANIMATION	68%
Rien de remarquable.	
BANDE-SON	71%
Les bruitages ne sont pas géniaux.	
JOUABILITE	61%
Le paddle n'est vraiment pas pratique.	
DUREE DE VIE	75%
Cela dépend de vos facultés.	
INTERET	**65%**
Ce jeu est vraiment trop énervant!	

WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO

MEGADRIVE



Dans Where in time is Carmen Sandiego (le premier épisode de la série), vous aviez mis sous les verrous cette garce de Carmen qui vous avez fait courir à toutes les époques. Comme tout bon criminel qui se respecte, la Al Capone de la gent féminine s'est fait la malle (on se demande d'ailleurs comment) afin de recommencer ses exploits malfaisants. Cette fois-ci, elle va entraîner dans les pays du monde entier. Vous aurez soixante-huit énigmes à résoudre, toujours un peu de la même manière, dans toutes les villes célèbres, qui vous amèneront en fin de compte au repaire de cette vipère. Les écrans, agrémentés d'images digitalisées fixes, affichent les actions possibles sous forme d'icônes. Vous irez interroger les suspects et détectives locaux, pour récupérer le maximum d'infos. Ce jeu d'aventure à caractère éducatif nécessitera une encyclopédie, car des questions de géographie vous seront posées.

EA

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	—
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE SPY

Vous serez vite ennuyé par la faible interactivité et par le peu d'animation que propose cette cartouche. De plus, les enquêtes se déroulent pratiquement toujours de la même manière et au bout de la trentième enquête, on est légèrement assommé par l'inactivité. Disons carrément que ce soft est un peu mou. *Spy*

L'AVIS DE SWITCH

Le fait de créer un jeu éducatif sur consoles est une bonne idée. Mais passée la première surprise, on se surprend souvent à bailler, conséquence d'une trop grande linéarité des enquêtes. Cependant, malgré l'absence totale d'animation, on ne peut qu'approuver la présence des images digitalisées assez belles. *Switch*

PRESENTATION	45%
La documentation, peut claire, aurait gagné à être plus courte.	
GRAPHISMES	75%
Un graphisme général pauvre, cependant rattrapé par les digits des lieux visités.	
ANIMATION	45%
Pourquoi les jeux éducatifs sont-ils toujours aussi statiques?	
BANDE-SON	50%
Une musique quasi inexistante mais des bruitages sympas.	
JOUABILITE	90%
Des écrans clairs et des commandes simples et rapides.	
DUREE DE VIE	84%
A raison de 7-8 minutes pour résoudre chacunes des 68 énigmes : faites le compte.	
INTERET	**65%**
Un bon alibi pour justifier l'achat de sa console par des parents anti-jeux. Sinon, pas de quoi s'extasier.	

LEMMINGS

NES

Camarades! La révolution verte du peuple Lemmings est en route et rien ne l'arrêtera! Mort à tous les traîtres égoïstes et gloire à nos héros qui vont se sacrifier pour nous!
Lançons nos troupes à travers les mondes ténébreux, en prenant soin d'éviter les pièges infernaux construits par le diable en personne, afin d'atteindre enfin le paradis terrestre. Notre guide spirituel qui, de sa console, nous dirigera vers la lumière saura désigner les braves plein de courage qui s'occuperont d'ouvrir la route à leur peuple. A coups de pioche, à coups de briques, grattant la terre jusqu'à s'arracher les ongles, ignorant la peur, la faim et la soif, ils sauront allumer la flamme de l'espoir, au fin fond de l'obscurité de ces terres inconnues. Et celles-ci seront extrêmement nombreuses. Elles se comptent au nombre total de quatre cents! N'hésitons plus, Camarades, en avant!

OCEAN

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	1
CONTINUE ?	INFINIS
Nx de DIFF.	3
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE PETER

Un point très positif pour ce genre de jeu: la maniabilité du curseur est très bien conçue. Vous pourrez alors changer rapidement de commandes, afin d'effectuer à la suite plusieurs actions précises. De même que le reste de la réalisation est étonnante pour une console telle que la NES. *Peter*

L'AVIS DE SWITCH

Les graphismes font honneur à la vieille 8 bits de Nintendo. Ils ne souffrent pas de problème de couleur et les clignotements présents sur tous les cartouches de cette console ne se font pas trop sentir. L'animation des personnages est toujours aussi rigolote et j'ai été étonné de voir la chevelure d'un Lemming se secouer lorsque ce dernier escaladait un mur. Enfin, c'est l'un des meilleurs jeux qui puissent exister pour la NES. *Switch*

PRESENTATION	77%
Très bonne.	
GRAPHISMES	92%
Aussi bons qu'à l'origine.	
ANIMATION	80%
Nette et rapide.	
BANDE-SON	55%
Secondaire pour ce jeu.	
JOUABILITE	95%
Maniabilité très bien conçue.	
DUREE DE VIE	98%
Un jeu très accrocheur.	
INTERET	**96%**
Nomination pour les "NES d'or"!	

LEMMINGS

SUPER CD-ROM

Camarades! Comme je le disais il y a quelques temps, rien n'arrêtera la révolution lemminguienne. Après avoir soumis la NES au piétinement des bestioles vertes, c'est au tour du CD-ROM de la PC Engine de découvrir à quel point ces rongeurs peuvent être stupides. Nos méthodes ne diffèrent pas d'un cheveu (vert), elles gardent leur efficacité légendaire. Il ne sera laissé aucune place aux sentiments. N'hésitons pas sacrifier certains de nos congénères pour réussir notre ascension au paradis Lemmings. Les épreuves et les obstacles seront extrêmement nombreux et souvent très durs à franchir. Mais il y aura peut-être plusieurs solutions pour résoudre certaines énigmes. Comme nous sommes sur CD, nos chants de guerre ont gagné en qualité et sont d'une pureté inégalée. De plus, notre peuple pourra désormais désigner deux chefs qui nous dirigerons simultanément. C'est sur PCE CD-ROM que nous serons les meilleurs, Camarades!

SUNSOFT

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	INFINIS
Nx de DIFF.	4
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE PETER

Ce très cher ami Max a bel et bien raison: cette version du super-jeu de Psygnosis (qui s'est occupé de toutes les conversions) est la meilleure! On retrouve en fait la version originale, mais améliorée au niveau de la jouabilité et de la bande-son. Si vous avez un CD-ROM PC Engine, n'hésitez pas, c'est le jeu à acheter. *Peter*

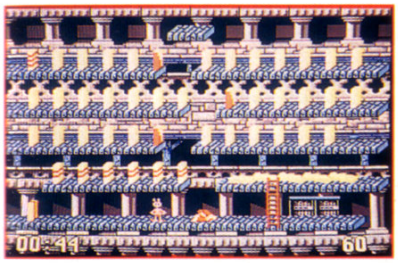
L'AVIS DE MAX

J'ai déjà joué près d'une cinquantaine de fois à cette merveille des jeux vidéo. C'est pourquoi j'étais légèrement fatigué de reprendre une nouvelle version. Et c'est pourtant avec beaucoup de plaisir que j'y ai joué pendant des heures. La jouabilité est excellente, comme il en a toujours été, et la bande-son donne un aspect très envoûtant aux nombreuses parties que vous effectuerez comme moi. *Max*

PRESENTATION	65%
Bien courte pour un CD-ROM.	
GRAPHISMES	82%
Très bien colorés.	
ANIMATION	80%
Des lemmings très rigolos...	
BANDE-SON	90%
Tout simplement somptueuse!	
JOUABILITE	88%
Elle est aussi bonne pour un que pour deux joueurs.	
DUREE DE VIE	95%
Indéfinissable, puisque presque infinie!	
INTERET	**90%**
La meilleure version de Lemmings.	

MEGA LO MANIA

MEGADRIVE



Un mégalomane est un type qui pense que le reste du genre humain a été conçu pour lui servir de marchepied (un peu comme Sam envoit un coursier chercher sa pizza quotidienne). Ce genre de personne raffolera du logiciel de Virgin qui le met dans la peau d'un dieu. Car prendre la place du grand barbu qui trône sur un nuage, c'est exactement ce qui vous arrive dans Mega lo Mania. A la tête d'un petit groupe de fanatiques, vous serez une sorte de chef-divinité et devrez faire la course au pouvoir, face à trois gugusses dans votre genre. Pour conquérir le monde, c'est très simple: construisez des bases défensives, faites de l'extraction minière pour construire de nouvelles armes et lancez-vous dans l'exploration des terres inconnues. Mais il faudra faire attention aux armées ennemies, car celles-ci ont l'intention de vous éliminer. Les procédés et stratégies se compliquent au fur et à mesure que vous avancez dans les niveaux.

VIRGIN	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	—
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE SPY

La représentation graphique du jeu a le mérite d'être claire. Les icônes et indications apparaissent lisiblement à l'écran. Ce qui permet une évolution rapide dans la complexité des tactiques. A vous de voir si Mega lo Mania vous semble plus intéressant que Powermonger (trop complexe au niveau des commandes). *Spy*

L'AVIS D'HOMER

Pour tout vous dire, je préfère Mega lo Mania à Populous, que je trouvais trop compliqué. La complexité des commandes augmente au fur et à mesure que l'on avance dans une partie: c'est vraiment le système idéal! Cela évite de se plonger à tout moment dans une notice de plusieurs pages. En outre, le fait de se trouver confronté à plusieurs adversaires en même temps apporte un défi prenant. *Homer*

PRESENTATION	91%
Dans un style grave de circonstance.	
GRAPHISMES	68%
Les décors sont peu variés.	
ANIMATION	54%
Animations limitées.	
BANDE-SON	93%
Voix digits et musiques bien représentatives de l'ambiance du jeu.	
JOUABILITE	67%
Contrôle au joypad hésitant.	
DUREE DE VIE	90%
Impossible d'en sortir!	
INTERET	**91%**
Plus varié que Populous, Mega lo Mania allie agréablement stratégie et réflexion.	

PUSH OVER

SUPER NINTENDO

Ne vous précipitez pas sur votre Begon-vert, cette fourmi-là ne risque pas de boulotter votre pain sec. Elle a déjà tellement de travail, alors vous pensez bien que votre pain sec, elle s'en fiche! Et devinez quoi : vous allez justement l'aider dans son entreprise. Son but est le suivant: retrouver la sortie de ce monde absurde. Manque de chance, il faudra pour cela lutter contre les forces qui ont prévu pour vous de véritables casse-tête. Plusieurs dominos sont parsemés sur tout l'écran. Il y a précisément dix sortes différentes de dominos: certains explosent, d'autres rebondissent contre les murs, d'autres s'envolent... Pour chaque niveau, la fourmi devra remettre ces dominos dans le bon ordre, afin que tous, sans exception, soient renversés. Ceux qui aiment la réflexion vont être servi (peut-être même un peu trop). Configuration recommandée : une Super Nintendo + une cartouche Push Over + dix tubes d'aspirine.

OCEAN	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX E

L'AVIS DE SAM

Malgré le fait que les capacités de la Super Nintendo n'ont pas été exploitées (ce qui n'est pas étonnant vu le genre du jeu), Push Over réussit à plaire grâce à un système de fonctionnement sympa, une difficulté progressive et des décors variés. *Sam*

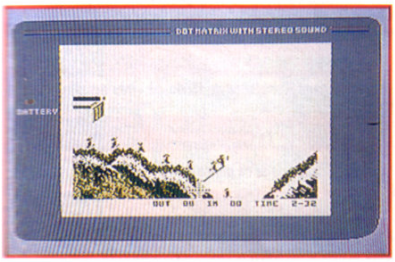
L'AVIS DE SWITCH

Aussi astucieux que Lemmings, Push Over se gratifie également d'une étiquette de soft extrêmement difficile. La réalisation est assez "fun" et la complexité des épreuves est croissante. C'est le jeu idéal pour faire travailler les cellules grises. Mais chaque médaille a son revers. Et si vous n'êtes pas habitué à établir mentalement des calculs et des stratégies, Push Over se présentera plutôt comme une source de maux de tête incroyables. *Switch*

PRESENTATION	80%
On peut accéder à tout moment au tableau descriptif des dominos.	
GRAPHISMES	81%
Assez chouettes, comme qui dirait.	
ANIMATION	85%
Du bon travail.	
BANDE-SON	87%
Bonnes musiques, mais répétitives.	
JOUABILITE	88%
Ne pose aucun problème.	
DUREE DE VIE	90%
Un jeu très dur (parfois trop dur).	
INTERET	**87%**
Un très bon jeu de réflexion qui devrait certainement vous plaire.	

LEMMINGS

GAME BOY



Après avoir contaminé toutes les consoles de salon, il fallait bien qu'un jour ou l'autre, Psygnosis se décide à adapter son hit historique sur les portables.
En tous cas, ne comptez pas sur moi pour vous répéter le principe de ce jeu mythique... Si? Bon, mais alors très vite. Lemmings est un jeu de réflexion dans lequel vous dirigez, grâce à une série d'icônes représentant des actions bien précises, une colonie de petites bêtes aux cheveux verts. Cette colonie peut augmenter ou diminuer en nombre d'individus d'un niveau à l'autre. Et chacun de ces Lemmings possède autant de matière cervicale qu'une part d'emmental suisse qui aurait subi les assauts d'une troupe de rats affamés. Ce sera donc votre rôle que de les faire creuser, construire des escaliers, bloquer la circulation, sauter en parachute, grimper et plein d'autres actions qui leur permettront de retrouver la sortie de chaque niveau.

PSYGNOSIS	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	1
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	4
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX C

L'AVIS DE PETER

Ayant auparavant joué sur toutes les versions de ce jeu culte, je commence à être fatigué de recommencer toutes les énigmes pour la énième fois. Mais il est vrai que pour un possesseur de Game Boy qui n'a jamais ou peu joué à ce monument des jeux vidéo, il est toujours aussi plaisant de connaître un tel programme. *Peter*

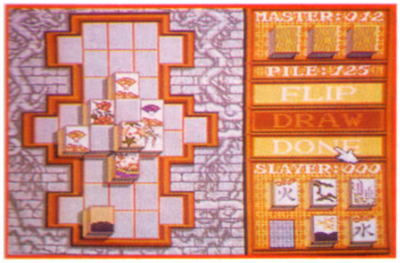
L'AVIS DE SWITCH

D'une réalisation assez hallucinante pour un Game Boy, Lemmings est également doté d'une durée de vie infinie. Jugez plutôt: il y a quatre niveaux de difficulté et chacun d'eux compte près de cent tableaux. C'est dingue! Lemmings justifie à lui seul l'achat d'un Game Boy, au même titre que le génial Tetris. C'est en effet le genre de cartouche que l'on aime utiliser sans arrêt dans le métro, dans le train, dans sa baignoire... *Switch*

PRESENTATION	82%
Toujours les mêmes options.	
GRAPHISMES	88%
Les décors sont agréables et variés.	
ANIMATION	92%
C'est plein de p'tites bêtes qui bougent.	
BANDE-SON	84%
Détendre ses nerfs: c'est bon.	
JOUABILITE	86%
Un grand curseur pour de petits Lemmings: pas évident.	
DUREE DE VIE	98%
Vous y jouerez encore à 90 ans.	
INTERET	**92%**
Lemmings doit absolument figurer dans votre logithèque.	

SHANGHAI II

SUPER NES



C'est en 1120 avant Jésus Christ que le jeu de dominos apparaît en Chine. Beaucoup plus tard, en 1900 après J.C., le mah-jong, variante du jeu susdit, est élaboré par un américain vivant alors à Shanghai: Joseph P. Babcock.
Le but est assez simple. A l'écran figure une pile de dominos de motifs différents (plantes, animaux, idéogrammes...). Dans cette pile, chaque domino a trois sosies. Il faut "simplement" éliminer toutes les pièces, par paire de dominos identiques. Mais si ceux-ci sont bloqués (lorsqu'ils sont pris horizontalement en sandwich ou lorsqu'ils sont surmontés par une autre pièce), séparés par plus ou moins d'étages et de pièces, il faudra appeler tous vos neurones à la rescousse. Et ce sera souvent le cas. Enfin, un mode option répondant au nom de "Dragon's Eye" permet de faire jouer deux personnes simultanément; l'un essayant alors de contrer l'autre dans ses actions.

ACTIVISION

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	—
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX E

L'AVIS DE MARC

Shanghai II est une cartouche très agréable à utiliser et relaxante. Son système de jeu est remarquable et demande pas mal de réflexion. On est loin des affreux shoot'em up énervants. Un soft qui convient aussi bien aux parents qu'aux enfants. Et dans ce genre, ils ne sont pas encore nombreux. *Marc*

L'AVIS DE SPY

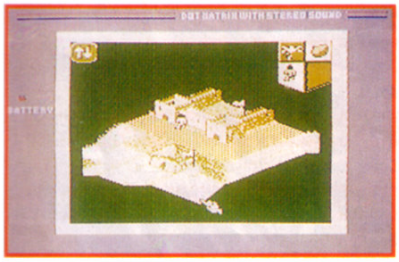
Certes, le concept est amusant. Mais la réalisation laisse à désirer. Le temps d'affichage est long (ce qui, pour une console, prouve que la programmation a manqué d'attention) et le curseur se déplace lentement: c'est énervant (très, dirais-je même). Mais la variété des options et son mode deux joueurs viennent rattraper tout cela. Finalement, Shanghai II possède assez de qualité pour procurer un plaisir de jeu durable. *Spy*

PRESENTATION	70%
Plusieurs options sont présentes, comme dans tout bon jeu de réflexion.	
GRAPHISMES	75%
Décors variés mais les motifs des dominos sont parfois difficilement reconnaissables.	
ANIMATION	40%
Pas d'animation et le curseur est lent.	
BANDE-SON	80%
Mélodies orientales douces.	
JOUABILITE	70%
Correcte dans l'ensemble.	
DUREE DE VIE	90%
Si vous aimez la première partie, vous ne vous en lasserez pas.	
INTERET	**85%**

Shanghai II est un programme original et très agréable à jouer.

POPULOUS

GAME BOY



A l'instar de Lemmings et de Tetris, Populous fait partie des jeux qui ont énormément de succès et qui, grâce à cela, se trouvent adaptés sur toutes les machines. Pour une question de taille d'écran évidente, l'affichage de la carte et des options a été simplifiée. Vous voilà à la tête d'un peuple de paumés qu'il vous faudra conduire au sommet de sa gloire. Je vous le rappelle, vous êtes un dieu et vous avez par conséquent certains pouvoirs (un dieu sans pouvoir, ça ne fait pas sérieux). Aplanissez le territoire, afin que vos gens puissent construire leurs gourbis qui, avec le temps, se transformeront en demeures de bois, de pierre, puis en château fort. Fournissez-leur un guide, un chef, et menez-les à la guerre contre l'autre peuple (celui-ci étant dirigé par la console). A l'apogée de votre pouvoir, vous pourrez commander les éléments, comme provoquer des tremblements de terre ou déclencher des raz de marée.

IMAGINEER

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	—
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX C

L'AVIS DE PETER

Grâce à la simplification de l'affichage de la carte et des options, l'écran est très lisible. Et ceci malgré le fait que les décors fourmillent de détails. Prenez connaissance de la notice, car une commande inconnue ou mal comprise vous bloquera bêtement dans votre stratégie. Un jeu toujours aussi génial! *Peter*

L'AVIS D'HOMER

Commandez, ordonnez des actions bien précises à votre peuple et observez leurs réactions. Vous pourrez ainsi assouvir vos fantasmes sadiques et conduire une population entière selon vos désirs. Mais il faudra tout de même respecter les règles principales si vous voulez réussir à garder le contrôle du territoire. Même sur Game Boy, après une dizaine d'adaptations, Populous reste une cartouche originale et indispensable. *Homer*

PRESENTATION	85%
Un système de code pour les nombreux niveaux.	
GRAPHISMES	83%
Détaillés et lisibles.	
ANIMATION	80%
Cela grouille de vie en bas!	
BANDE-SON	82%
Musique bien choisie.	
JOUABILITE	80%
Le maniement reste simple.	
DUREE DE VIE	90%
Chaque nouvelle partie présente un intérêt différent.	
INTERET	**93%**

Vous n'aurez aucune excuse pour ne pas courir acheter ce grand classique de la réflexion/stratégie.

YOSHI'S COOKIE

SUPER NES

Une bonne dose de réflexion, un petit doigt d'humour: voilà le soft rêvé pour les accros de casse-tête à la Tetris et les amateurs de Mario! Inutile de perdre du temps sur le scénario, puisqu'il n'y en a pas. On s'arrêtera toutefois sur les personnages. En effet, tout le monde pourrait croire que seul Yoshi, le dinosaure de Mario, est présent, mais c'est une erreur! Il n'est pas tout seul puisque la plupart des scènes font appel également à Mario.
De même, vous pourrez jouer avec Bowser le méchant et Daizy la gentille dans le mode 2 joueurs. Dans le jeu lui-même, la partie en solitaire vous oblige à assembler des pièces de gâteaux similaires en déplaçant des lignes et des colonnes jusqu'à obtenir une rangée de pièces identiques qui va alors disparaître. Répétez cette opération jusqu'à ce qu'il ne subsiste plus qu'une seule pièce. Toutefois, le temps est limité car d'autres parts arrivent.

BULLET PROOF SOFTWARE

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	3
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX E

L'AVIS DE MARC

Yoshi's Cookies est un jeu dans lequel La chance tient une assez grande place. La prise en main est exemplaire, les trois types de jeu proposés vous éviteront la lassitude et, pour une fois, le niveau de difficulté le rend accessible à tous. La maniabilité est également bonne et le challenge est constamment renouvelé. *Marc*

L'AVIS DE SAM

Yoshi's Cookies est un jeu qui s'inscrit dans la lignée des Tetris, Docteur Mario et autres jeux de réflexion de ce type. Bullet Proof Software a d'ailleurs fait depuis longtemps ses preuves dans ce domaine. Le mode deux joueurs est ici particulièrement bien conçu. Dans les décors de fond, vous retrouverez des tableaux de Super Mario World, mais aussi des tableaux inédits. La difficulté est très progressivement croissante et très bien dosée. *Sam*

PRESENTATION	69%
Une petite démo sans grand intérêt et un écran titre assez moyen.	
GRAPHISMES	76%
Tout à fait dans l'ambiance de Mario, pas très détaillés, mais mignons.	
ANIMATION	—%
Non significative dans ce genre de jeu.	
BANDE-SON	65%
Les bruitages collent au type du jeu, mais on est en plein dans le déjà entendu. Idem pour les musiques.	
JOUABILITE	83%
La vitesse pourrait être meilleure, mais, dans l'ensemble, c'est très bien.	
DUREE DE VIE	80%
On ne s'en lasse pas, tant les tableaux sont variés et les options vastes.	
INTERET	**83%**

Un jeu intelligent, accessible aux plus jeunes grâce à un aspect très "Mariolesque".

LEMMINGS

LYNX

Ya-t-il encore parmi vous, chers lecteurs adorés, quelqu'un qui ne connaîtrait pas le fameux Lemmings? Qu'on ne sache pas se servir d'un aspirateur à turbo-traction uraniumique, passe encore, mais de Lemmings... Dans cette trois cent millionième version du hit de Psygnosis, rien n'a changé, si ce n'est la représentation plein écran de l'aire d'action. Pour accéder aux commandes, il faut faire apparaître le sous-menu en question. Les Lemmings sont toujours aussi graves (un petit côté Jacques Pradel pour l'absence totale de travail cervical et un petit côté Mike Gyver pour le "je-fonce-dedans-sans-réfléchir). Ils iront joyeusement s'écraser la fiole à la queue-leu-leu au fond d'un ravin, si vous n'intervenez pas en leur faveur. Ainsi, si jamais le sort des petites bébêtes est désespéré, n'hésitez pas à vous servir de la commande "bombe", représentée par un champignon atomique, et qui les fera tous exploser dans un concert de cris déchirants.

PSYGNOSIS	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	4
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX C

L'AVIS DE PETER

Pour avoir joué des centaines de fois sur toutes les versions de Lemmings, j'ai été quelque peu ennuyé de reprendre les mêmes énigmes. Il aurait été plaisant de trouver de nouvelles épreuves inédites. Mais j'avoue que la réalisation est irréprochable. Et ceci, tant par le côté technique et par le côté ergonomique. Bravo Psygnosis! *Peter*

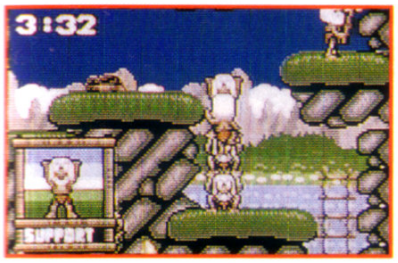
L'AVIS DE SPY

A l'instar de Super Sweek, Lemmings fait partie des jeux qui assurent à la Lynx un intérêt tout de même important, et ce, malgré la trop faible logithèque de cette console. La réalisation est excellente et l'ergonomie est très confortable. Le système de jeu n'a pas changé, il est toujours aussi bon. Bref, Lemmings est un must, comme à chaque fois que l'on a le plaisir de découvrir une nouvelle version. *Spy*

PRESENTATION	88%
Très sympathique!	
GRAPHISMES	90%
Les Lemmings sont très lisibles.	
ANIMATION	94%
Quelle réussite!	
BANDE-SON	89%
Amusante et variée.	
JOUABILITE	95%
Les contrôles sont parfaits.	
DUREE DE VIE	95%
Vous n'en verrez pas la fin avant très longtemps.	
INTERET	**95%**
Possesseurs de Lynx, courez acheter Lemmings si vous ne l'avez pas déjà fait. C'est un ordre!	

DINOLYMPICS

LYNX



Vous connaissez tous (si, si, tous!) les incontournables Lemmings. Imaginez maintenant qu'un rasoir fou soit passé sur la tribu de rongeurs: vous obtenez les Dinolympics. Heureusement, la coupe de cheveux leur a mis un peu de plomb dans la cervelle et vous pourrez compter sur leur coopération.
Vous devrez tenir compte du rôle de chaque personnage de la tribu que vous conduirez le long des trente niveaux. Par exemple, en se montant sur les épaules, les petits personnages peuvent former une échelle qui permettra à un guerrier d'accéder aux hautes plates-formes. Ou encore, lorsque votre petite colonie, formée du chef, du Chaman (le sorcier médecin) et des guerriers, découvrira la lance, la roue et le feu, elle inventera alors par la même occasion de nouveaux moyens de franchir les fossés ou de venir en aide aux petits camarades placés dans des situations difficiles...

ATARI	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	1
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX C

L'AVIS DE SAM

Un bon petit jeu simple de réflexion bien réalisé, voilà tout à fait le genre de cartouche qui a sa place dans la logithèque d'une portable. Esprit d'équipe, difficulté progressive, mot de passe tous les cinq niveaux: tout ce qu'il faut pour se détendre les nerfs. Une subtile délicatesse dans un monde de brutes! *Sam*

L'AVIS DE MARC

Dinolympics est tout à fait le genre de jeu qui convient aux portables et en particulier à la Lynx. Il y a souvent plus d'un moyen de résoudre les énigmes, et rien que ce point justifie l'achat de cette cartouche. N'étant pas spécialement friand de portables, j'avoue cependant qu'il est très agréable de jouer à Dinolympics pendant les trajets en trains ou pendant les vacances. Un excellent soft en conclusion! *Marc*

PRESENTATION	70%
Les ingrédients classiques pour ce genre de soft.	
GRAPHISMES	88%
Couleurs vives, action claire.	
ANIMATION	85%
Scrolling multi-directionnel.	
BANDE-SON	90%
Mélodies harmonieuses.	
JOUABILITE	80%
Gestions excellentes des commandes.	
DUREE DE VIE	94%
Trente niveaux de difficulté progressive.	
INTERET	**92%**
Dinolympics fait partie des incontournables sur Lynx.	

BOMBER MAN '93

PC ENGINE

Le Bomber Man est un poseur de bombes. Cette définition résume parfaitement le principe du jeu. Bomber Man '93 est, comme son nom l'indique, la suite de Bomber Man tout court. Ce dernier fait partie d'une génération de jeux qui avaient fait le succès de la PC Engine. La nouvelle version reprend les trois modes de jeu de son prédécesseur en y ajoutant encore plus de fun. La quête se déroule maintenant sur sept planètes, chacune étant composée de huit niveaux. En mode Battle Game, jusqu'à cinq joueurs peuvent s'afronter simultanément: le but est d'augmenter la puissance de son personnage tout en essayant d'éliminer ceux des autres joueurs. Il n'est pas nécessaire d'être cinq pour profiter de ce mode, la console pouvant s'occuper de gérer les quatre autres personnages. Un troisième mode permet à deux possesseurs de PC Engine de connecter leurs consoles pour un jeu à deux.

HUDSON SOFT	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	3
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
5 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE SAM

Vous aviez décidé de faire une partie à cinq, mais quelqu'un vous a posé un lapin? Avec l'ancienne version, il fallait se résigner à jouer à quatre. Maintenant, pas de problème! Vous pouvez même jouer à cinq en étant tout seul, la console se chargeant de la gestion des autres joueurs. Finissez de lire ce guide et courez acheter ce jeu. *Sam*

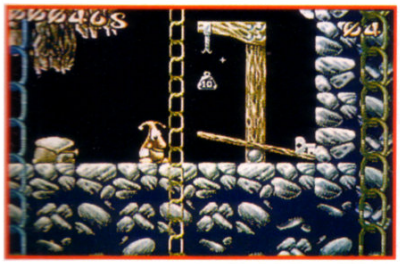
L'AVIS DE HAL

D'aucuns diront que la console de Nec est techniquement dépassée et qu'il est difficile de trouver des jeux. Pourtant, comment résister à cette cartouche éditée par Hudson Soft pour sa machine fétiche? Le lifting opéré sur le Bomber Man original est une réussite et Bomber Man '93 rejoint ces jeux-culte délirants qui permettent de jouer simultanément à cinq autour d'une PC Engine. Tout est bon; il est donc impossible de faire l'impasse sur cette cartouche. *Hal*

PRESENTATION	86%
Les petites scènes d'introduction sont rigolotes et instaurent d'emblée l'ambiance.	
GRAPHISMES	86%
Propres, bien soignés et colorés. Certains sprites sont désopilants.	
ANIMATION	84%
Elle ne souffre d'aucun défaut.	
BANDE-SON	72%
La bande sonore reprend les thèmes du premier épisode.	
JOUABILITE	90%
Comme d'habitude chez Hudson Soft: rien à redire.	
DUREE DE VIE	84%
Une éternité en mode Battle Game, avec plusieurs joueurs.	
INTERET	**94%**
Un jeu complètement délirant, à posséder absolument.	

PUGGSY

MEGADRIVE



Puggsy est un jeu de réflexion/action d'un genre nouveau, à l'interactivité totale. Cependant, il me rappelle un peu Rolo to the Rescue, très bonne cartouche d'Electronic Arts. Puggsy, un étrange et tout petit extraterrestre orange, fit un jour naufrage sur une grande et merveilleuse planète inconnue — et à première vue inhabitée. Notre petit alien se promena donc un peu sur ce nouveau territoire et, bien sûr, ne tarda pas à se perdre. C'est à vous de l'aider à retrouver son vaisseau pour qu'il puisse enfin rejoindre sa propre planète. Les zones dans lesquelles Puggsy va évoluer constituent autant de puzzles de plus en plus complexes. Deux modes de difficulté sont prévus, dont un mode Junior qui permettra aux plus jeunes d'entre vous de s'essayer à ce challenge. En tout, le joueur profite de dix-sept niveaux, divisés chacun en tableaux, ce qui fait pas moins de 51 niveaux à explorer.

PSYGNOSIS

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	2
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE SWITCH

Les graphismes de Puggsy sont presque les plus beaux qu'il m'ait été permis de voir sur Megadrive. Le scrolling multidirectionnel et l'animation sont très fluides, la maniabilité est bonne et l'intérêt est constamment renouvelé grâce à un principe de jeu captivant. En conclusion, voilà vraiment une très bonne cartouche. *Switch*

L'AVIS DE SAM

Enfin un soft au concept nouveau. Et en plus, il utilise correctement les capacités de la Megadrive. Ce jeu est très beau: le scrolling n'est jamais saccadé et les animations sont toujours très fluides. La bande sonore est très correcte et l'intro, réalisée sur une Silicon Graphics, est superbe. Les boss de fin de niveau sont aussi très originaux. Si vous aimez la réflexion, la stratégie, si vous voulez essayer un jeu d'un genre nouveau, Puggsy est fait pour vous. *Sam*

PRESENTATION	93%
L'intro utilise à fond les capacités de la console et c'est du jamais-vu sur MD.	
GRAPHISMES	90%
Graphismes fins, soignés, colorés, parmi les plus beaux sur MD.	
ANIMATION	79%
Tout est parfaitement fluide, mais les mouvements manquent de variété.	
BANDE-SON	80%
Les musiques sont variées. Quant aux bruitages, ils sont peu nombreux et pas exceptionnels.	
JOUABILITE	70%
Le seul point gênant est que les objets qui tombent rebondissent assez longtemps.	
DUREE DE VIE	90%
Des niveaux assez longs et plusieurs chemins possibles.	
INTERET	**91%**
Un jeu original, long, bien réalisé, qui utilise à fond les capacités de la console.	

SUPER BOMBER MAN

SUPER NINTENDO

Après avoir été adapté sur PC Engine, Atari, Amiga (sous le nom de Dynablaster), Game Boy et NES, Super Bomber Man arrive tout naturellement et pour notre plus grande joie sur Super Nintendo. Le principe de ce jeu est ultra-simple, mais ô combien génial: il s'agit de détruire à l'aide de bombes tous les monstres présents sur un niveau afin de pouvoir passer au niveau suivant.
Le jeu peut se jouer soit en mode normal, à un seul joueur, soit en mode Battle au cours duquel jusqu'à quatre joueurs peuvent s'affronter jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un. Si les bombes sont peu puissantes au début, vous pouvez récupérer tout au long du jeu de multiples bonus qui augmenteront leur puissance ou qui vous conféreront des capacités spéciales. Les multiples options font de Super Bomber Man un jeu très complet, où les situations sont sans cesse renouvelées, à tel point qu'il est inimaginable de s'en lasser!

HUDSON SOFT

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	INFINIE
Nx de DIFF.	10
CONTROLE	1 2 3
4 JOUEURS	PRIX E

L'AVIS DE MARC

Jamais je ne m'étais autant amusé sur la Super Nintendo. Il faut dire que le mode quatre joueurs y est pour quelque chose. Super Bomber Man DOIT faire partie de votre collection de cartouches, même si cela vous oblige à investir dans un quadrupleur de joypad (c'est un bon prétexte pour l'acheter). *Marc*

L'AVIS DE SAM

La meilleure version de ce jeu était Bomber Man '93 sur Nec. J'ai pourtant bien l'impression qu'elle va se faire détrôner par Super Bomber Man. La conversion est ici parfaite. On trouve même de nouvelles icônes, de nouveaux boss de fin de niveau et des bonus supplémentaires. Et puis, le jeu à plusieurs, quelle rigolade! Bien entendu, l'acquisition du quadrupleur de joypad s'impose, mais vous ne courez aucun risque: c'est un excellent investissement. *Sam*

PRESENTATION	50%
L'écran de présentation est simple mais suffit amplement.	
GRAPHISMES	80%
Les graphismes sont simples, mais variés et attrayants.	
ANIMATION	80%
Les déplacements des personnages sont fluides et le jeu n'a pas besoin de plus.	
BANDE-SON	85%
Les musiques sont entraînantes et parfaitement assorties.	
JOUABILITE	88%
Le contrôle des personnages est impeccable.	
DUREE DE VIE	95%
A quatre, Super Bomber Man est indémodable. Une valeur sûre!	
INTERET	**95%**
Plus on est de fous, plus on rit!	

GENERAL CHAOS

MEGADRIVE

Quel grand-père n'a jamais conté à son petit-fils ses exploits accomplis lors de la guerre de 39-40? A présent, c'est vous qui allez pouvoir vous vanter d'avoir mis en déroute l'armée du général Havoc!
EA nous a pondu un de ces softs guerriers dont ils ont seuls le secret. Dire que c'est un wargame ne serait pas exact. Cela a la couleur d'un jeu de baston, mais nous sommes très loin de Street Fighter II. C'est en fait un croisement de ces deux genres et c'est pourquoi le résultat est si original. Vous allez diriger un groupe de soldats qui devra anéantir le groupe d'en face afin de récupérer son territoire, tout cela dans la perspective de conquérir la ville adverse qui se trouve à trois "territoires" de vous. A vue de nez, cela n'a vraiment l'air de rien, mais ceux d'en face sont très coriaces et ne vous céderont pas un pouce de terrain sans un combat et une résistance acharnée.

ELECTRONIC ARTS

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	NON
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
4 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE SAM

Moi, j'aime bien. Le principe est novateur et la réalisation est réussie. La musique n'a rien de sensationnel, mais les bruitages collent parfaitement au jeu. Je vous conseille d'acheter ce jeu si vous êtes sûr de pouvoir y jouer au moins à deux. En revanche, si vous êtes seul, vous risquez de vous ennuyer. *Sam*

L'AVIS DE SPY

Je dois avouer que je me suis bien amusé, bien que le sujet de ce jeu soit sérieux et heurte quelque peu mes convictions. La réalisation n'est pas des plus mauvaises et la manière don le jeu est conçu est plutôt originale. Le seul gros problème, c'est la maniabilité. Certes, on s'y fait, mais cela demande du temps. L'action est souvent confuse et on perd un peu le contrôle des joueurs. L'action est assez répétitive et le jeu ne remplit pas ses promesses. *Spy*

PRESENTATION	40%
Zappez! C'est trop médiocre pour être apprécié.	
GRAPHISMES	72%
Personnages détaillés, décors variés, mais rien d'exceptionnel ni d'inoubliable.	
ANIMATION	70%
Le déplacement des sprites est bien réalisé.	
BANDE-SON	55%
La musique est réservée aux écrans intermédiaires (ouf!) mais les bruitages sont très réalistes.	
JOUABILITE	64%
Il faut un bon moment pour maîtriser le maniement des personnages.	
DUREE DE VIE	75%
Le jeu est assez difficile (peut-être trop) et on s'en lasse rapidement.	
INTERET	**79%**
En mode solitaire, le jeu est trop répétitif. A plusieurs, c'est plus intéressant.	

THE HUMANS

MEGADRIVE

AMETEK	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	3
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE PETER

The Humans est une sorte de Lemmings évolué. Les personnages peuvent s'entraider les uns les autres, même si on ne les dirige que séquentiellement. La difficulté s'accroît rapidement et le jeu met les cellules grises à rude épreuve. La réalisation est réussie et il ne reste plus qu'à espérer que le jeu va arriver sur d'autres consoles. *Peter*

A l'origine, il y avait les ténèbres. Puis la lumière fut. Et, enfin, apparurent les premiers humains. Ceux-là n'étaient guère nombreux. Une douzaine tout au plus, mais ils étaient solidaires et malins. C'est ainsi qu'ils découvrirent tour à tour la lance, le feu, la roue, la corde et, surprise divine, une sorte de chaman, doué de pouvoirs mystérieux. L'utilisation de ces différents objets ne s'est pas faite du jour au lendemain. Il a fallu de très nombreux sacrifices humains pour contrôler parfaitement ces découvertes. L'évolution du monde était à ce prix. Armés de leur maigre savoir, les membres de la jeune tribu ont traversé de grandes contrées arides aux reliefs hostiles et aux dinosaures avides de chair fraîche. Pour affronter tous ces dangers, ils ont dû se serrer les coudes et rester toujours solidaires. Paradoxalement, une fois en possession de ces découvertes, leur vie devint un calvaire.

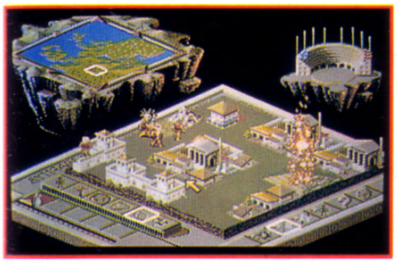
L'AVIS DE SPY

The Humans est un pur jeu d'action/réflexion. Souvent comparé à Lemmings, il est assez différent. Le scénario, déjà, est une Histoire avec un grand H, puisqu'il nous plonge au cœur de l'aventure des premiers hommes. L'humour omniprésent est un élément essentiel. Ceci dit, la difficulté est assez irrégulière et les derniers tableaux ne sont pas forcément les plus durs. J'ai enfin eu quelques difficultés à maîtriser les commandes, quelque peu imprécises. *Spy*

PRESENTATION	82%
De nombreuses scènes intermédiaires humoristiques parsèment le jeu.	
GRAPHISMES	70%
Des décors de qualité assez moyenne.	
ANIMATION	84%
L'humour est à la base de nombreuses animations. Les mouvements sont réalistes.	
BANDE-SON	61%
A peine un accompagnement à chaque changement de tableau. Les bruitages ne valent guère mieux.	
JOUABILITE	74%
Le paddle répond difficilement à certaines commandes et, au début, on s'y perd.	
DUREE DE VIE	86%
Plus de 50 tableaux, de difficulté très variable, et trois niveaux de difficulté.	
INTERET	84%
The Humans est un jeu original. La découverte progressive des objets rend le jeu intéressant.	

POPULOUS II : TWO TRIBES

MEGADRIVE



VIRGIN GAMES	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	VARIABLE
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE MARC

Je trouve que GI Gee y va un peu fort ! Même si ses critiques concernant la musique sont justifiées, le reste du jeu est très amusant. Les pouvoirs divins sont plus étendus que dans le premier Populous et le jeu est assez complexe si l'on se donne la peine d'y jouer sérieusement. On n'a alors vraiment pas le temps de s'ennuyer. *Marc*

Les hommes ne seront jamais des dieux et, cependant, sans les hommes, les dieux ne seraient rien. Cela peut sembler paradoxal mais c'est pourtant sur cette hypothèse que se base Populous II, un jeu de réflexion qui s'inspire de la mythologie grecque. Vous y jouez le rôle d'un dieu qui, pour exister, doit veiller au bien-être de ses adorateurs. Pour améliorer les conditions de vie de votre peuple et leur permettre de se développer, vous entrez en interaction avec le monde des mortels à l'aide de vos pouvoirs divins. Plus vous avez d'adorateurs, et plus votre pouvoir est grand. C'est donc un cercle vicieux: afin d'être plus fort, il faut aider vos adorateurs, qui deviendront de plus en plus nombreux et ainsi vous rendront encore plus puissant.
Tout pourrait être pour le mieux dans le meilleur des mondes, mais il y a, dans Populous, une autre tribu qui, bien évidemment, vénère un autre dieu.

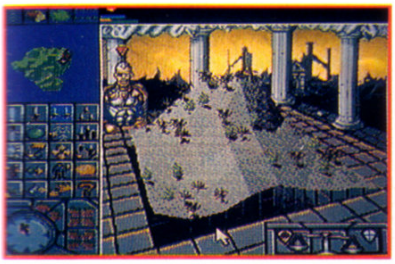
L'AVIS DE GI GEE

Bon, d'accord, ce jeu est sympa. On dirige ses bonshommes, ils construisent, se reproduisent, etc. avec beaucoup de bonne volonté. Mais plusieurs points laissent à désirer: l'option Computer Assist équivaut à laisser la machine jouer toute seule; il n'y a aucune musique et les bruitages sont réduits. Heureusement que les graphismes et l'animation sont au-dessus de tout reproche. Bref, un jeu sympa, mais qui risque de lasser rapidement. *GI Gee*

PRESENTATION	70%
La notice est claire et explicite.	
GRAPHISMES	80%
Des graphismes assez pâles, mais très finement dessinés.	
ANIMATION	80%
Le scrolling est suffisamment rapide et fluide pour ne pas ralentir le jeu.	
BANDE-SON	45%
Absolument aucune musique. Les bruitages sont de bonne qualité, mais trop rares.	
JOUABILITE	78%
Une très bonne gestion du joypad, mais les réactions sont un peu lentes.	
DUREE DE VIE	85%
Un jeu qui vous captivera sûrement longtemps par sa complexité.	
INTERET	80%
Malgré quelques défauts de réalisation, c'est un très bon jeu	

POWERMONGER

SUPER NES



IMAGINEER	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE PETER

Sur micros, Powermonger était un jeu de réflexion fort excitant. Il n'en est pas de même pour cette version sur SNES. Avec des graphismes peu précis et peu lisibles, une animation poussive et une organisation de l'écran peu ergonomique, il ne reste que le thème du jeu pour tenter de rattraper la situation. *Peter*

A la suite d'un bouleversement sismique, votre royaume de Miremer a été partiellement détruit. A la tête de quelques rescapés, vous avez pris la mer en quête de nouvelles terres. Le jeu repose sur la conquête de ces territoires, habités par des seigneurs de la guerre. Diplomatiquement, ou par la force des armes, vous tentez de devenir le maître de ces territoires. Malgré leur retard en matière de technologie guerrière, les autochtones opposent une résistance farouche. D'autres exilés à la recherche d'un nouveau royaume se mettront aussi en travers de votre route. Si la plupart de vos sujets ont des âmes de guerriers, certains devront se convertir à l'artisanat, à l'agriculture ou se tourner vers la recherche de nouvelles armes.
La victoire passe par la conquête d'au moins la moitié des villages. Malgré un état de guerre perpétuel, vous aurez en plus à gérer votre économie.

L'AVIS DE SPY

Autant Populous m'avait séduit, autant Powermonger ne me laissera pas un souvenir impérissable. Hormis des éléments novateurs, comme les saisons qui passent ou la diplomatie, cette cartouche n'apporte rien de nouveau. De plus, sa réalisation graphique laisse à désirer et l'usage des icônes sans souris ralentit l'action en exigeant l'utilisation de plusieurs boutons. Powermonger est un jeu qui convient plus aux habitués des micros qu'à ceux des consoles. *Spy*

PRESENTATION	75%
Le manuel est très complet et le système de sauvegarde est le bienvenu.	
GRAPHISMES	79%
Des cartes peu lisibles et des sprites animés trop petits.	
ANIMATION	83%
Tous les (petits) personnages sont animés. Le scrolling est un peu poussif.	
BANDE-SON	64%
Juste un thème musical dans l'intro. Les bruitages son en revanche très soignés.	
JOUABILITE	?%
Injouable au paddle: l'acquisition d'une souris est indispensable.	
DUREE DE VIE	77%
195 territoires différents à conquérir confèrent au jeu une longue durée de vie.	
INTERET	75%
La mauvaise jouabilité de Powermonger risque de décourager les joueurs.	

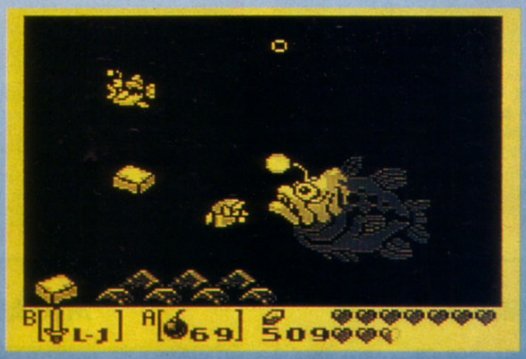
Un comparatif qui tue ! Mystic Quest est devenu une référence. Voici deux mois plus tard un concurrent de taille : La légende de Zelda (Link's Awakening). Mystic Quest risque-t-il d'être détrôné ?

MYSTIC QUEST CONTRE LEGEND OF ZELDA

PRESENTATION

MYSTIC QUEST	LEGEND OF ZELDA
50 %	80 %

Une introduction un peu trop courte sur Mystic Quest et moins féerique comparée à celle de Zelda qui nous place très vite en situation et nous donne envie de connaître la suite, voire même de la vivre. Des deux côtés, les notices sont très claires mais les dialogues sont parfois un peu familiers. Dommage!



The Legend of Zelda : Link's Awakening. La vue de profil surprendra les habitués de la version Super Nintendo mais c'est un plus original.

BANDE-SON

MYSTIC QUEST	LEGEND OF ZELDA
90 %	93 %

On retrouve dans Zelda les thèmes du jeu sur Super Nintendo et ils gardent dans Mystic Quest l'ambiance des Final Fantasy Legend. Le choix est difficile, les deux se valent. Pour moi, pas de préférences : quand les musiques et les bruitages sont de qualité, je ne cherche pas la petite bête.

GRAPHISMES

MYSTIC QUEST	LEGEND OF ZELDA
70 %	90 %

Pour The Legend of Zelda, on dirait ceux de la Super Nintendo mais sans les couleurs. Ils n'ont à mon avis jamais été aussi bon sur un Game Boy pour un jeu d'aventure. Les graphismes de Mystic Quest restent néanmoins de bonne qualité et dans la lignée des Final Fantasy Legend.

Mystic Quest est, avec The Legend of Zelda, le seul jeu d'aventure sur Game Boy, intégralement traduit en Français. Cela change des inévitables idéogrammes.

JOUABILITE

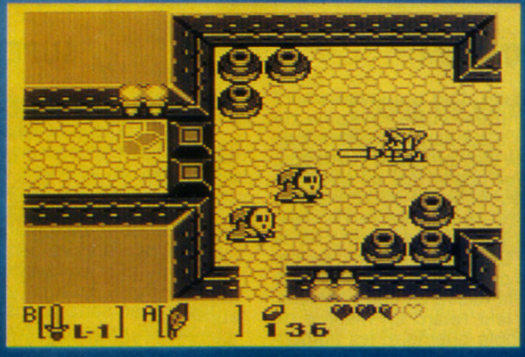
MYSTIC QUEST	LEGEND OF ZELDA
81 %	79 %

Le même problème se pose sur les deux soft : la gestion des icônes est un peu complexe. Dans Zelda, vous n'avez sur vous que deux objets, plus d'autres en réserve. Dans Mystic Quest, on gère les combats sans inconvénient mais dès que l'on repasse sur les icônes, cela devient tordu. Sinon tout va bien.

ANIMATION

MYSTIC QUEST	LEGEND OF ZELDA
75 %	88 %

Uniquement présente dans les scènes de combat et les scènes de transition dans Mystic Quest. Dans Zelda, on la retrouve dans les scènes en vue de profil. Le scrolling reste pour les deux soft de très bonne qualité, puisque fluide et sans à-coup.



The legend of Zelda : 4 mégas de données et 3 sauvegardes en font le plus grand des jeux d'aventure sur Game Boy... et l'un des meilleurs !

DUREE DE VIE

MYSTIC QUEST	LEGEND OF ZELDA
94 %	95 %

Là, je n'ai vraiment rien à (mé-) dire : la durée de vie de ces jeux est garantie à presque 100%. Les deux quêtes sont longues, très longues, difficiles à souhait. Vous aurez une multitude d'énigmes à résoudre, plus difficiles les unes que les autres.

VERDICT

MYSTIC QUEST	89%
LEGEND OF ZELDA	95%

Égalité ! Deux excellents jeux d'aventure comme on n'en n'avait jamais vu sur Game Boy. Ils sont tous deux truffés d'énigmes qui vous tiendront en haleine des heures durant. Le scénario n'est pas banal et plein de rebondissement. Deux très bon jeux.

Sam

SHINING FORCE CONTRE LANDSTALKER

Shining Force contre Landstalker, le match promet d'être serré ! L'un est dans la lignée de Warsong, l'autre concurrence Zelda III sur Super Nintendo. Avec de telles références, comment les départager ?

PRESENTATION

SHINING FORCE		LANDSTALKER
75 %	Dans ce domaine, Landstalker ne lésine pas sur les moyens. Il offre en guise d'introduction une séquence animée semi-interactive du plus bel effet. Si les musiques sont superbes, la présentation de Shining Force est trop classique pour concurrencer celle de Lanstalker.	90 %

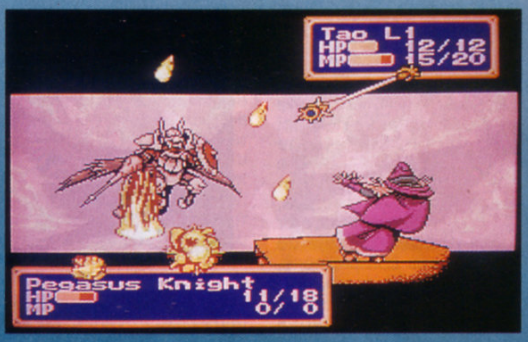
Les combats dans Shining Force font l'objet d'une animation très sympa. Cette partie du jeu a été particulièrement soignée au niveau des graphismes et de la jouabilité.

BANDE-SON

SHINING FORCE		LANDSTALKER
90 %	Ex-aequo pour la bande sonore, ces deux jeux possèdent des musiques totalement adaptées à ce style d'aventure. Landstalker reprend quelques mélodies de Shining in the Darkness (fabuleuses!), Shining Force, lui, innove totalement. Il faudrait franchement chipoter pour les départager.	90 %

GRAPHISMES

SHINING FORCE		LANDSTALKER
80 %	Landstalker compense la palette de couleurs de la Megadrive par un choix des teintes. Cela donne des graphismes agréables, une réussite pour de la 3D isométrique. De son côté, Shining Force privilégie les images fixes qui manquent de détails. Seuls les combats bénéficient de graphismes soignés.	85 %



L'évolution des personnages (vous dirigez une équipe) est un des points forts de Shining Force. De simples apprentis-sorcier, les magiciens deviennent des experts en arcanes et lancent des sorts de plus en plus puissants. Un des points forts du jeu.

JOUABILITE

SHINING FORCE		LANDSTALKER
94 %	Net avantage pour Shining Force qui reprend le système de menus de Shining in the Darkness. C'est rapide, ergonomique, en un mot idéal. En ce qui concerne Landstalker, on a besoin d'un temps d'adaptation pour se faire aux déplacements en 3D isométrique (pourtant les tests de collisions sont précis).	85 %

ANIMATION

SHINING FORCE		LANDSTALKER
60 %	Landstalker joue la carte de l'animation alors que le déroulement de Shining Force est en majeure partie statique. Pour ce dernier, à part les combats sympas, l'animation est plus utilitaire que spectaculaire. Avec un scrolling excellent et une gestion des sprites impeccable, Landstalker remporte donc ce round.	90 %

Avec un aspect wargame très développé (alors que Landstalker est un jeu d'action), les combats dans Shining Force sont gérés d'une manière rapide et ergonomique. Ils sont passionnants !

DUREE DE VIE

SHINING FORCE		LANDSTALKER
90 %	Il vous faudra au moins trois jours à temps plein (comprenez plus de 50 heures) pour terminer Shining Force. Landstalker fait un poil plus fort avec une aire de jeu encore plus vaste. Pour ce qui est de la durée de vie, ces deux cartouches sont des super-productions qui vous tiendront longtemps devant votre Megadrive.	93 %

VERDICT

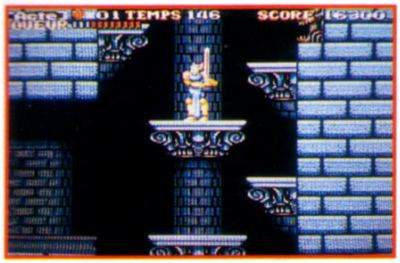
LANDSTALKER **94%**

SHINING FORCE **95%**

Ne me demandez pas de choisir car, entre les deux, mon cœur balance ! Bien que Landstalker soit techniquement supérieur à Shining Force, on ne peut pas dire de manière catégorique qu'il soit meilleur que lui. Les fans de Warsong se jetteront sur Shining Force (wargame/aventure) tandis que les amateurs de Zelda préféreront Landstalker (action/aventure). *Marc*

ACTRAISER

SUPER NINTENDO



Mélange d'action et de réflexion, ActRaiser a été l'un des premiers jeux à tirer réellement parti des capacités de la Super Famicom. En tant que tel, il est devenu un jeu culte et nous arrive maintenant dans une version entièrement francisée. L'histoire est simple: vous devez combattre les troupes d'un méchant afin de permettre à votre peuple de croître et prospérer en toute sécurité. Deux modes de jeu sont disponibles. En mode Action, vous ne participez qu'aux combats et vous devez casser du monstre, niveau par niveau. En mode Stratégie, ces phases d'action sont toujours présentes, mais s'y ajoute une part de stratégie assez proche de Populous. Graphiquement très réussi, ActRaiser dispose d'animations fluides et rapides et d'une excellente bande sonore. L'ergonomie bien étudiée permet à ce jeu, simple d'accès, de s'adresser aux plus jeunes mais risque de décevoir les amateurs de baston pure.

ENIX	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	3
CONTINUE ?	INFINIE
Nx de DIFF.	3
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX E

L'AVIS DE SAM

Voici enfin ActRaiser en français! Lorsque j'ai vu ce jeu pour la première fois, il était en japonais. Il m'avait déjà séduit. Même si Nintendo a mis beaucoup trop de temps à l'importer, je trouve qu'il n'a pas trop vieilli. Les scènes d'action/ arcade sont superbement réalisées, avec juste ce qu'il faut de difficulté. *Sam*

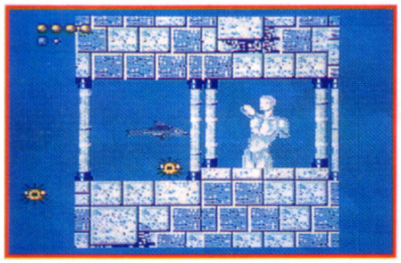
L'AVIS DE JIMMY H.

Je dois confesser n'avoir jamais joué à ActRaiser auparavant et, quand j'ai découvert cette version française, j'ai ressenti une déception. Ce jeu est excellent, mais il est loin d'être aussi génial qu'on me l'avait annoncé. En particulier, la partie stratégie est par trop simpliste et, même si le principe est le même que celui de Populous, ActRaiser n'égale pas ce dernier. De même, si la partie action est bien réalisée, le maniement du personnage n'est pas parfait. *Jimmy H.*

PRESENTATION	90%
La superbe présentation permet de situer le fil de l'histoire.	
GRAPHISMES	88%
Les décors, colorés et lisibles, sont parfaitement réussis.	
ANIMATION	85%
Le scrolling est fluide, l'animation est correcte et variée.	
BANDE-SON	87%
De superbes thèmes, bien rythmés, accompagnent les phases d'action.	
JOUABILITE	75%
L'ergonomie de la phase réflexion est presque parfaite. En mode combat, c'est un peu inégal.	
DUREE DE VIE	85%
L'alternance action/réflexion renouvelle efficacement l'intérêt du jeu.	
INTERET	**84%**
Malgré ses deux ans d'âge, ActRaiser reste un bon jeu.	

ECCO

GAME GEAR



Il existe, de par le globe, des histoires étranges que seuls les initiés sont en mesure de raconter. L'histoire d'Ecco est de celles-ci. Ecco est un dauphin: intrépide, malicieux, il coule des jours heureux en parcourant les mers du globe. La liberté est sa seule devise. Mais, un jour, une terrible tempête anéantit la majeure partie de la faune des océans. De quoi déstabiliser notre héros. Mais ne croyez pas qu'Ecco se laisse abattre pour autant! Au contraire, il décide de partir à la recherche de ses compagnons. C'est à ce moment que vous intervenez. Vous allez donc incarner Ecco dans un jeu assez proche d'un shoot'em up. Vous évoluerez à travers une vingtaine de niveaux sous-marins immenses et variés, où vous pourrez rencontrer les habitants du monde du silence. Vous avez la possibilité de communiquer avec certains d'entre eux et c'est ainsi que vous comprendrez les raisons de la catastrophe.

NOVOTRADE	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE T. REX

Utiliser un dauphin dans un jeu vidéo et un jeu d'aventure de surcroît est une idée originale. Lorsqu'en plus, la réalisation s'avère à la hauteur, on obtient un jeu passionnant, difficile à souhait, plein de rebondissements, qui séduira certainement tous les amateurs de ce type de distraction. *T. Rex*

L'AVIS DE SPY

Passionnant, enivrant, exceptionnel. Les adjectifs me manquent pour qualifier un tel jeu. La maniabilité est d'une souplesse rare: Ecco répond au doigt et à l'œil. Le scrolling est d'une fluidité et d'une rapidité exemplaire, ce qui me pousse à croire que la Game Gear n'a pas dit son dernier mot en matière de vitesse. Le jeu est immense et difficile à souhait et si vous voulez une cartouche originale et de qualité, Ecco est sans aucun doute ce qu'il vous faut. *Spy*

PRESENTATION	69%
Titre (3 secondes), démo (4 secondes), titre, démo, titre...	
GRAPHISMES	88%
Un vrai travail d'orfèvre, d'une précision et d'une finesse extrêmes.	
ANIMATION	90%
Pas un seul ralentissement, malgré la vitesse. L'animation des sprites est parfaites.	
BANDE-SON	69%
La musique reste raisonnable. Les bruitages, sans être inoubliables, sont assez bien adaptés.	
JOUABILITE	87%
La jouabilité est exemplaire et les réactions du personnage sont instantanées.	
DUREE DE VIE	83%
Un système de mots de passe évite de se lasser trop rapidement.	
INTERET	**90%**
Un concept rafraichissant et original et une réalisation exceptionnelle.	

DEFENDERS OF OASIS

GAME GEAR

La seule ambition d'Ahriman est de plonger le monde d'Oasis dans les ténèbres. Il y a quelques milliers d'années, il avait déjà tenté le coup, le bougre, mais Jamseed, le guerrier et fondateur de Shanadar, royaume dont vous êtes le souverain, avait réussi à arrêter le seigneur des Ténèbres en utilisant le pouvoir de trois anneaux magiques. Ahriman avait un complice, le roi-serpent Zahhrk qui, lui, réussit à vaincre Jamseed. Ce traître régna pendant plus d'un millier d'années par la terreur, jusqu'à l'arrivée de Fallidoon, qui réussit à le détrôner et à ramener la paix dans le monde d'Oasis. Mais, depuis quelque temps, des rumeurs inquiétantes circulent: de sa prison, Ahriman utiliserait la puissance de l'empire d'Eflaat pour récupérer les trois anneaux. Vous devrez voyager à travers les royaumes voisins afin de contrecarrer les plans d'Ahriman et retrouver les trois anneaux avant les agents d'Eflaat.

SEGA	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	1
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX C

L'AVIS DE PETER

Contrairement à Sam, je ne suis pas un fan de jeux de rôle/aventure. Pourtant, Defenders of Oasis m'a captivé. La réalisation est "béton", les graphismes sont beaux, l'animation et la bande sonore tiennent le coup, même si elles n'ont rien d'exceptionnel. Côté scénario, ce n'est pas original, mais les actions s'enchaînent rapidement. *Peter*

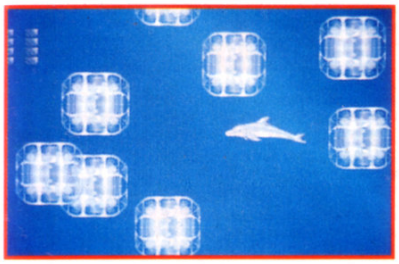
L'AVIS DE SAM

C'est, pour la Game Gear, à un nouveau genre que nous avons affaire. Les meilleurs jeux de rôle/aventure vous mettent en général dans la peau d'un chevalier et vous font évoluer dans un monde médiéval fantastique. Cette fois-ci, vous serez le prince d'un royaume oriental. Le scénario vous tiendra en haleine jusqu'au bout et, en dépit de textes en anglais, le jeu reste parfaitement jouable, avec, de plus, une présentation très claire qui le rend accessible à tous. *Sam*

PRESENTATION	94%
L'intro situe bien l'action et met tout de suite dans le bain.	
GRAPHISMES	95%
Les décors, très colorés, sont très bien réalisés.	
ANIMATION	87%
L'animation est fluide, même si le personnage manque un peu de rapidité.	
BANDE-SON	92%
Des thèmes musicaux variés, qui soulignent bien l'ambiance du jeu.	
JOUABILITE	89%
Le contrôle du personnage est facile, mais la gestion des combats laisse à désirer.	
DUREE DE VIE	90%
Les énigmes ne sont pas très difficiles, mais demandent quand-même un bon moment.	
INTERET	**94%**
Le jeu est un peu simple pour les habitués du genre, mais il plaira aux novices.	

ECCO THE DOLPHIN

MEGADRIVE



SEGA	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	1
CONTINUE ?	PAR CODE
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE SPY
Une histoire de dauphin et d'écologie marine, voilà une idée originale. Techniquement, ce jeu est une petite merveille. Les graphismes sont superbes et le rendu des couleurs est excellent. Malheureusement, la qualité de l'animation n'est pas suffisante pour rendre le jeu passionnant et l'ennui s'installe peu à peu. *Spy*

Vous avez incarné un hérisson bleu dans un monde complètement speedé, vous avez défendu les couleurs des Bulls de Chicago, aidé Ripley à lutter contre les aliens, piloté la McLaren de Senna, égalé les dieux dans Populous... Bref, avec votre Megadrive, vous avez connu les situations les plus délirantes aux commandes de votre paddle.
Sega vous propose maintenant une quête écologique dans les profondeurs des océans du globe. Ce jeu, s'il est encore possible de l'appeler ainsi, est assez éloigné de tout ce que nous avons pu voir jusqu'à présent. Vous incarnez Ecco, un dauphin, qui coule des jours heureux dans un coin du Pacifique. Cette quiétude vient cependant à être troublée par la survenue d'un mystérieux cataclysme qui menace de faire disparaître la majorité de la flore et de la faune sous-marines.
Votre quête consiste à en déterminer la cause.

L'AVIS DE MAX
Ecco the Dolphin est un jeu sans en être vraiment un. Ce n'est pas un reproche, mais cette création semble avoir été pensée et conçue pour séduire tous ceux qui sont rebutés par la violence des shoot'em up, la complexité des jeux de rôle ou par les jeux de plates-formes. Ecco est beau, simple et même émouvant. Et puis, Ecco est le support d'une aide à la protection des dauphins et autres cétacés. En tout cas, ce jeu m'a complètement captivé. *Max*

PRESENTATION	88%
Très belle introduction ainsi que trois démos.	
GRAPHISMES	95%
La palette de couleurs est remarquablement exploitée.	
ANIMATION	96%
La fluidité du scrolling et les animations soutiennent la comparaison avec Sonic.	
BANDE-SON	90%
Les thèmes sonores collent parfaitement à l'ambiance des grands fonds.	
JOUABILITE	92%
Le dauphin répond parfaitement à la moindre sollicitation.	
DUREE DE VIE	82%
Une fois les principes acquis, un bon joueur finira Ecco en quelques heures.	
INTERET	**92%**
Ecco the Dolphin rejoint le peloton de tête des meilleurs jeux sur Megadrive.	

ELFARIA

SUPER FAMICOM

HUDSON SOFT	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	1
CONTINUE ?	NON
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE SPIRIT
Elfaria ne brille pas par son originalité, mais les habitués s'y retrouveront. Ce jeu se distingue par le mode de combat: c'est le programme qui se charge de tout, votre seule occupation consistant à choisir les sorts. L'essentiel, pour survivre, est une bonne gestion des points de vie et l'utilisation à bon escient des objets trouvés. *Spirit*

Elfaria, le royaume des Elfes, vivait dans un bonheur paisible, grâce au gouvernement sage et éclairé de son roi.
Mais le Mal ne pouvait tolérer plus longtemps l'existence de cette enclave de félicité. Des hordes entières de créatures s'assemblèrent et parvinrent à prendre d'assaut le château du roi et, suprême horreur, la princesse fut enlevée en plein cœur de la tourmente par une main griffue dont on préfère ne pas rencontrer le propriétaire. Mais tout espoir n'est pas perdu car un petit village résiste encore et toujours à l'envahisseur et un guerrier intrépide va tout faire pour tenter d'arracher la princesse des griffes de son ravisseur.
Pour augmenter ses chances de réussite, il va s'adjoindre le concours de trois amis: Jian, un autre chevalier, Upparar, un vieux magicien et Razel, une mignonne prêtresse.
Ils ne seront pas de trop pour l'aider dans sa quête.

L'AVIS DE JIMMY H.
Si vous avez l'intention d'apprendre le japonais, Elfaria est parfait mais les dizaines d'écrans remplis d'idéogrammes en décourageront plus qu'un. La réalisation est assez jolie, mais le mode de jeu fait l'impasse sur les combats. Le côté exploration est en passe de subir le même sort, les villes et donjons étant peu vastes. Il ne reste que la gestion des armes et des objets magiques, ce qui est bien peu et ne justifie pas l'effort nécessaire pour maîtriser ce jeu. *Jimmy H.*

PRESENTATION	60%
Présentation superbe, mais menus en japonais et absence d'icônes!	
GRAPHISMES	80%
Décors peu varies. En revanche, les monstres sont très divers.	
ANIMATION	83%
Le scrolling est fluide et l'animation est bien réalisée.	
BANDE-SON	83%
De jolis thèmes, mais les bruitages manquent de punch.	
JOUABILITE	82%
Les boutons du joypad sont bien utilisés.	
DUREE DE VIE	82%
Nombreuses heures, compte-tenu de la difficulté (si vous n'abandonnez pas avant).	
INTERET	**72%**
Bon jeu d'initiation por un débutant, Elfaria risque de décevoir les vétérans du jeu de rôle.	

OUT OF THIS WORLD

MEGADRIVE

VIRGIN GAMES	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	1
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE SPIRIT
Out of this World avait fait sensation lors de sa sortie sur micro par la qualité de ses graphismes en 3D polygonale et, surtout, par la qualité de son animation, digne de celle de Prince of Persia. La version Megadrive est parfaitement adaptée et on ne peut résister au plaisir de se plonger dans ce monde étrange et envoûtant. *Spirit*

Dans ce curieux jeu, ni arcade, ni plates-formes, sans score, sans bonus ni points de vie, vous incarnez Lester Knight Chaykin, un scientifique qui, à la suite d'une expérience ratée, se retrouve dans un univers étrange. Les dangers qui le guettent sont nombreux et il lui faudra éviter de multiples pièges afin de survivre et de trouver une solution pour rentrer chez lui.
Heureusement, Lester est dans une forme éblouissante: il peut courir, nager, sauter, se suspendre à une liane, etc. Au cours de ses explorations, il trouvera un pistolet laser multifonction, qui lui sera bien utile, puisqu'il sert à la fois d'arme, de bouclier et de "clé". Le jeu est composé d'une succession de courtes scènes dans lesquelles Lester devra se sortir de situations toujours plus périlleuses. Les graphismes, en 3D polygonale et surfaces pleines, sont absolument somptueux et évoquent plus un film qu'un jeu vidéo.

L'AVIS D'HOMER
Out of this World est toujours aussi impressionnant (cette version est quasiment identique à celle de la Super Nintendo). L'animation est époustouflante et le jeu dégage une ambiance vraiment unique. Pourtant, il est incontestable que le jeu a pris un coup de vieux, surtout lorsqu'on le compare à Flashback: les décors sont nettement moins détaillés, l'animation du personnage est limitée, bref, Out of this World fait un peu figure d'esquisse pour Flashback. *Homer*

PRESENTATION	95%
La séquence d'intro est une des plus réussies qui soient.	
GRAPHISMES	80%
Les graphismes, en 3D polygonale et surfaces pleines, sont superbes.	
ANIMATION	91%
L'animation du personnage est splendide. C'est un des points forts du jeu.	
BANDE-SON	88%
Alors que les bruitages sont classiques, la musique s'inspire avec succès de musiques de films.	
JOUABILITE	83%
La prise en main du personnage est assez délicate.	
DUREE DE VIE	75%
L'action est relativement linéaire et, une fois le jeu terminé, il y a peu de raisons d'y revenir.	
INTERET	**85%**
Même si son avance technologique n'est aujourd'hui plus aussi considérable, ce jeu reste très spectaculaire.	

SHINING FORCE

MEGADRIVE

Darksol est de retour! Autant dire que vous avez du pain sur la planche. Cet infâme adorateur du Chaos revient du royaume des morts pour se venger et mettre le pays de Rune à feu et à sang. A partir de cette trame s'élabore un scénario assez linéaire, dans lequel vous jouez le rôle du leader d'un groupe de guerriers et de mages qui va affronter les forces de Darksol. Shining Force se présente comme un mélange de wargame et d'aventure et alterne deux phases: exploration et recherche de renseignements d'une part et combat d'autre part. Chaque combat représente une situation tactique différente, où il faudra utiliser les compétences de chaque membre de votre groupe. Force, résistance, points de magie ont tous une influence sur l'issue du combat. Après chaque combat, les survivants acquièrent des points d'expérience, ce qui leur permet de devenir plus forts ou d'obtenir de nouveaux sorts.

L'AVIS DE MARC

Dès les premières parties, un nom de jeu m'est venu à l'esprit: Warsong. Shining Force est un wargame alliant les qualités de Warsong à l'ergonomie du système de jeu de Shining in the Darkness. C'est grandiose! Les séquences de combat sont splendides. Les commandes sont simples et ergonomiques, il y a trois sauvegardes, bref, pas de défaut majeur. Il vous faudra une bonne quarantaine d'heures pour le finir et l'intérêt du jeu ne fait que croître! *Marc*

SONIC	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	INFINIE
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

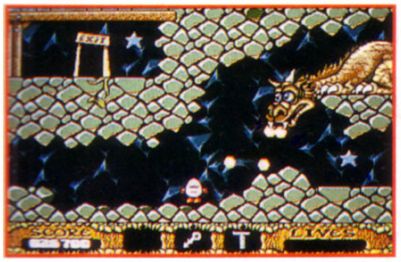
L'AVIS DE SPY

Mais que voilà un jeu qu'il est bon! Que dis-je, il est GENIAAAL! Une dose de Shining in the Darkness, un soupçon de Warsong, 24 personnages (jusqu'à 12 simultanément)... L'ergonomie est proche de la perfection et le mélange de wargame et de jeu de rôle n'a pas son pareil. A acheter les yeux fermés. *Spy*

PRESENTATION	75%
Une belle introduction agrémentée d'images et de thèmes musicaux superbes.	
GRAPHISMES	80%
Les séquences de combat sont tout particulièrement réussies, notamment au niveau des décors.	
ANIMATION	60%
Shining force étant un wargame avant tout, l'animation est ici secondaire.	
BANDE-SON	90%
Les thèmes musicaux donnent une ambiance très "heroic fantasy".	
JOUABILITE	94%
Difficile de faire mieux! Le système de menus est ergonomique et rapide d'emploi.	
DUREE DE VIE	90%
Pas moins de quarante heures, avec une difficulté croissante.	
INTERET	**95%**
Dans la lignée de Warsong, Shining Force est un des meilleurs wargames/jeux de rôle sur Megadrive.	

FANTASTIC DIZZY

MEGADRIVE



On ne va pas y aller par quatre chemins. Votre copine Daizy vient de se faire enlever. C'est pas beau comme scénario, ça? Vous, vous êtes un fidèle habitant de Yolkfolk et, comme tous les habitants de cette cité, vous êtes un œuf! Il n'y a pas de police à Yolkfolk et c'est donc à vous de partir, tout seul comme un grand, à la recherche de votre tendre (et non moins ovale) compagne. Le monde que vous allez parcourir est peuplé de rats et d'autres animaux sauvages. Tous n'ont pas spécialement quelque chose contre vous, mais ils se trouvent sur votre chemin. Alors plutôt que de les embêter avec vos histoires, évitez-les. De toute façon, étant un Yolkfolkien pacifique, vous ne disposez d'aucune arme. Les humains ou humanoïdes que vous rencontrerez sont en général plus coriaces. Ils ne sont pas agressifs, mais vous empêchent de passer, jusqu'à ce que vous leur remettiez un objet bien précis.

L'AVIS DE GI GEE

Je ne connaissais pas ce jeu et, après une première phase de surprise, j'ai découvert toutes ses qualités: l'aventure et l'action sont parfaitement mêlées, pour le plus grand plaisir du joueur. Il y a tout de même quelques menus défauts, notamment en ce qui concerne la difficulté: le jeu n'est pas difficile, mais l'absence de sauvegardes oblige à recommencer plusieurs fois le même tableau. Cela dit, Dizzy est un excellent petit jeu, qui ne décevra pas les pros du joypad. *GI Gee*

CODE MASTERS	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	NON
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

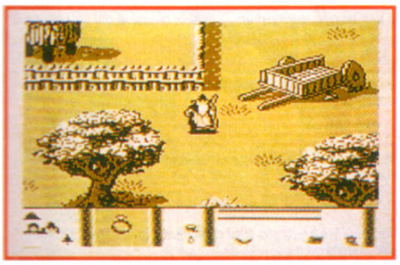
L'AVIS DE SPY

Cette version a été "relookée" pour exploiter les possibilités de le MD. En plus des décors agréables et colorés, la partie aventure a été un peu modifiée. Le jeu est assez mignon et, en tout cas, assez prenant, mais la jouabilité, l'animation et l'absence d'une option Continue posent des problèmes. *Spy*

PRESENTATION	77%
Un écran titre et toute une galerie de portraits.	
GRAPHISMES	75%
Les graphismes sont bien travaillés et le choix des couleurs est excellent.	
ANIMATION	49%
C'est, trait pour trait, l'animation de la NES: pas à la hauteur des capacités de la MD.	
BANDE-SON	72%
La musique est très agréable. En revanche, les bruitages sont soit inexistants, soit médiocres.	
JOUABILITE	69%
Bon dans l'ensemble, sauf dans les sauts, pendant lesquels on ne peut pas modifier la trajectoire.	
DUREE DE VIE	85%
L'absence d'une option Continue rend le jeu assez long.	
INTERET	**78%**
Un soft beau, varié mais, hélas, vite lassant.	

THE LEGEND OF PRINCE VALIANT

GAME BOY



Prince Valiant est un véritable wargame: notre héros conduit les armées du roi Arthur contre les forces maléfiques du tyran Cynan. Deux possibilités vous sont offertes pour parvenir à la victoire: soit défaire toutes les troupes ennemies, soit vous emparer des châteaux-forts de l'adversaire. Vos troupes se composent d'une douzaine de personnages: parmi eux, vous aurez le roi Arthur, la reine Guenièvre et Merlin l'Enchanteur. Vous disposez aussi de géants, aidés d'archers et de paladins. L'écran indique l'état de vos forces. La vitesse de déplacement de chaque personnage varie en fonction du terrain où il se trouve, de même que ses capacités d'attaque et de défense. Les combats interviennent lorsque vous rencontrez les troupes adverses. Utilisez les sorts et les objets magiques collectés pendant la phase d'exploration, ils renforceront vos pouvoirs et vous seront indispensables pour parvenir à survivre.

L'AVIS DE SWITCH

Cette cartouche me laisse une impression mitigée. Certes, c'est un bon jeu de wargame, que même les débutants pourront maîtriser sans trop de difficulté, puisqu'on peut choisir la taille du monde et le niveau de jeu. Les graphismes mêlent le meilleur et le pire: si les terrains sont truffés d'objets insolites, les personnages sont très sommaires et réduits à des silhouettes. La même remarque vaut pour les combats. Cela dit, le jeu reste prenant. *Switch*

OCEAN	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	3
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	4
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX C

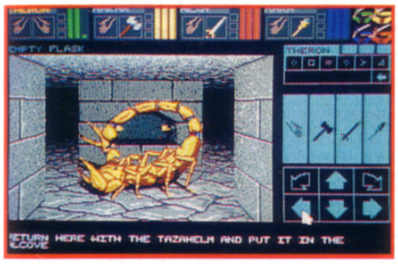
L'AVIS DE MAX

The Legend of Prince Valiant est un intéressant mélange de wargame et de jeu de rôle. Il est dommage que le graphisme des personnages n'ait pas bénéficié du soin apporté au dessin du décor. Cela rend certaines informations assez peu lisibles. Néanmoins, le jeu est assez rapide, jouable et, finalement, assez captivant. *Max*

PRESENTATION	78%
Les règles du jeu sont exposées de façon très complète.	
GRAPHISMES	62%
Les décors sont très variés, mais le graphisme des personnages est assez grossier.	
ANIMATION	73%
L'animation est correcte et les déplacements sont bien fluides.	
BANDE-SON	76%
Les thèmes, d'inspiration médiévale, et les bruitages sont bien réalisés.	
JOUABILITE	85%
Les écrans de contrôle sont clairs, quoique parfois peu lisibles.	
DUREE DE VIE	92%
Trois mondes différents, quatre niveaux de difficulté: de quoi occuper même les plus acharnés.	
INTERET	**72%**
Un jeu intéressant, un peu desservi par une réalisation moyenne.	

THERON'S QUEST DUNGEON MASTER

PCE CD-ROM



Pourfendeurs de liches, exterminateurs de trolls, sorciers du troisième plan mais, surtout, possesseurs de CD-ROM Nec, il est temps pour vous d'oublier les quelques jeux de rôle auxquels vous avez pu avoir le plaisir de participer. Car, sorti tout droit de la ludothèque micro, le légendaire Dungeon Master est enfin disponible sur votre console. Mais toutefois, prenez garde, car la version présentée diffère quelque peu du DM que vous aviez pu admirer sur ST, Amiga ou PC. En effet, des trente personnages que vous pouviez choisir, il n'en reste plus que huit et l'équipe que vous constituerez au départ devra être modifiée à chaque fois que vous finirez un des six donjons. Inconvénient d'une telle méthode: les personnages ne gagneront pas en expérience d'un donjon à l'autre et leurs trésors ne pourront pas non plus être conservés. En ce qui concerne la gestion du jeu, il n'y a pas de changements majeurs.

HUDSON SOFT

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX E

L'AVIS DE T. REX

Dungeon Master, LE monument du jeu de rôle enfin disponible sur une console! Je n'en croyais pas mes yeux. Et la conversion est loin d'être mauvaise! Certes, l'absence de souris se fait sentir et l'obligation de changer de personnages entre les donjons est idiote mais, malgré tout, le plaisir de jouer à DM est intact. *T. Rex*

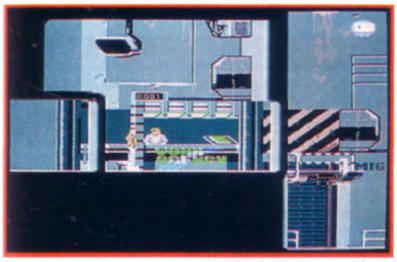
L'AVIS DE SPY

Il aura fallu attendre trois ans avant qu'une conversion sur console du célébrissime DM soit disponible. Trois ans, c'est long et de nombreux autres softs ont pris le dessus. Mais la magie est toujours intacte et l'apport de nouveaux bruitages vous plonge dans une ambiance encore plus diabolique. Le maniement est correct, mais on regrette l'absence de la souris. Dommage aussi que les quêtes soient si courtes. Néanmoins, tout le plaisir de jouer est là. *Spy*

PRESENTATION	89%
Une intro tout à fait remarquable. La notice est indispensable.	
GRAPHISMES	69%
Les décors, tout comme les adversaires, sont assez pauvres.	
ANIMATION	72%
La technique est dépassée, mais on s'y fait, car le jeu le mérite.	
BANDE-SON	90%
Les thèmes musicaux sont remarquables et les bruitages, très réalistes, confèrent une ambiance unique.	
JOUABILITE	70%
Le maniement à l'aide du joypad n'est pas ce qui se fait de mieux.	
DUREE DE VIE	68%
Tout dépend de votre niveau, mais les donjons sont plutôt courts.	
INTERET	**85%**
Un jeu de qualité, mais un poil trop facile pour les connaisseurs.	

FLASHBACK

MEGADRIVE



Le nez dans l'herbe, vous reprenez lentement conscience... Votre nuque vous fait encore un peu mal, un troupeau de kangourous fait la fête à l'intérieur de votre crâne, mais il semble que vous n'ayez rien de cassé. Côté cerveau, c'est le vide total. Juste quelques bribes de souvenirs: des cris, des tirs de lasers qui sifflent à vos oreilles, une fuite en motojet, un choc puis plus rien. C'est à peine si vous vous souvenez encore de votre nom. Péniblement, vous vous relevez et vous vous enfoncez dans la moiteur de la jungle de Titan, la planète minière. Ainsi démarre cette aventure futuriste, digne des meilleurs récits de SF, au cours de laquelle vous allez tenter de retrouver votre mémoire. Le jeu propose trois niveaux de difficulté, mais ne vous faites pas d'illusions, vous allez en baver: malgré un aspect plates-formes, Flashback est un jeu d'aventure où la réflexion a autant de place que l'action.

DELPHINE SOFTWARE

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	1
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	3
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE SPY

Ce jeu est à marquer d'une pierre blanche. Flashback est à mon avis la meilleure cartouche sur Megadrive. La beauté des décors, le scénario en béton, la jouabilité exceptionnelle rendent le jeu captivant. Il bénéficie de la fluidité de Prince of Persia et de l'univers envoûtant d'Another World. Un 99,99% ne serait pas superflu! *Spy*

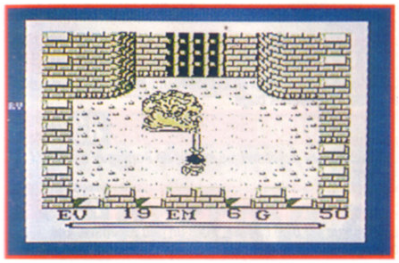
L'AVIS D'HOMER

Un poil de "Total Recall", un zeste de "Running Man", un soupçon de "Terminator"... les scénaristes de Flashback sont des fanas de Schwarzie. En tout cas, le scénario est passionnant et l'univers du jeu est captivant. Le mélange d'action et d'aventure est parfaitement dosé. Quant à la réalisation technique, elle est irréprochable. L'animation est un chef d'œuvre de réalisme et fait de Flashback l'un des jeux les plus originaux et les plus passionnants. *Homer*

PRESENTATION	95%
La séquence d'intro, qui résume le jeu, est à couper le souffle!	
GRAPHISMES	92%
La jungle du premier niveau est sans doute le décor le plus spectaculaire.	
ANIMATION	98%
Le point fort de la cartouche! La qualité de l'animation en fait LA référence.	
BANDE-SON	85%
Les bruitages sont assez rares, mais excellents.	
JOUABILITE	86%
Le maniement est assez difficile au début et demande un peu d'entraînement.	
DUREE DE VIE	80%
Le premier niveau est un peu longuet, mais ensuite, tout va très vite.	
INTERET	**96%**
Flashback est un jeu superbe et complètement envoûtant.	

MYSTIC QUEST

GAME BOY



L'histoire de Mystic Quest n'est pas des plus simples, alors, écoutez bien, car je ne vais pas vous le répéter deux fois. Imaginez que le mont Illusia surplombe les nuages et que l'arbre de Mana se trouve à son sommet. Imaginez également qu'il jaillit des racines de l'arbre Mana une eau qui purifie les esprits. Imaginez enfin que, lorsque cet arbre est contaminé par une influence maléfique, l'eau jaillissant de ses racines se teinte de malfaisance et incite alors les hommes au Mal. Vous voyez d'ici le problème: il faut éviter à tout prix qu'un humain n'approche cet arbre maudit. Malheureusement, l'empereur de Vandole y est déjà parvenu et a acquis, en touchant l'arbre de Mana, un immense pouvoir qui lui a permis de réduire les hommes en esclavage. Mais les gardiens de l'arbre, les chevaliers de Gemme, alliés à la famille Mana, serviteurs de l'arbre, ramènent la paix après une longue et rude bataille.

SQUARE

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX C

L'AVIS DE SAM

Ah! Quelle merveille! Le jeu est vaste, vicieux, long à souhait. Des énigmes bien difficiles, le suspense et l'angoisse à tous les coins de donjon. Le seul reproche concerne les traductions françaises, qui ne sont pas toujours du meilleur cru, mais ce détail n'est pas bien méchant. Bref, un très bon jeu d'aventure. *Sam*

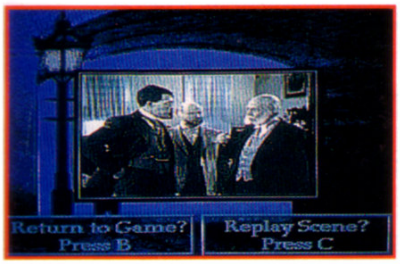
L'AVIS DE SWITCH

Que ceux qui n'aiment pas les jeux d'aventure tournent la page! Mystic Quest est réservé à cette élite d'aventuriers que rien n'effraie. Tout au long de cette quête longue, mais palpitante, vous avez à faire face à des monstres qu'il vous faut éliminer avec des armes de plus en plus puissantes que vous découvrirez ou que vous achèterez. Vous rencontrerez des personnages qui vous donneront de précieux indices et d'autres, qui vous enseigneront la magie. *Switch*

PRESENTATION	50%
Une notice remarquable. Des scènes intermédiaires qu'on ne peut pas court-circuiter.	
GRAPHISMES	70%
Les décors sont parfois un peu sombres.	
ANIMATION	75%
L'animation n'est présente que dans les phases de combat et les scènes de transition.	
BANDE-SON	95%
Des thèmes plaisants et variés et des bruitages qui collent bien à l'action.	
JOUABILITE	81%
Le maniement est un peu complexe pour la gestion des icônes.	
DUREE DE VIE	94%
Rien à redire à ce sujet. C'est excellent.	
INTERET	**89%**
Un excellent jeu d'aventure, comme on n'en voit pas assez.	

SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE VOL. 1

MEGA CD



"Tout à coup, intéressé par un détail, il posa sa pipe, s'empara d'une loupe et se rapprocha de la fenêtre. Curieux, mais élémentaire! fit-il en revenant s'asseoir sur le canapé qu'il affectionnait. Voyez-vous, Watson, à propose de cette cartouche, je remarque un ou deux indices: assez pour nous fournir le point de départ de plusieurs déductions. Tout d'abord, remarquez comme la partie exploration et recherche d'éléments a été développée. Le joueur doit résoudre trois enquêtes en ayant pour point de départ une intro dictée par nos soins. A partir de là, il devra s'aider de ses espions, de ses relations et des différents exemplaires du Times pour récupérer indices et preuves. Il lui suffira de sélectionner le nom de n'importe quel témoin ou suspect dans son calepin pour pouvoir l'interroger. Il aura alors droit à une séquence en Full Motion Video, avec des dialogues digitalisés."

ICOM	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX NC

L'AVIS DE PETER

Ma première réaction fut de crier Non! Spy a réussi à me convaincre. Toutefois, Sherlock Holmes est injouable pour ceux qui ne parlent pas l'anglais ou qui ne possèdent pas les bases indispensables pour comprendre l'essentiel des dialogues. Ceci dit, c'est un programme d'un genre nouveau. *Peter*

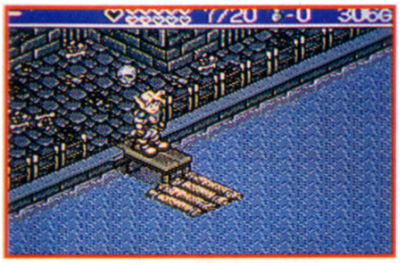
L'AVIS DE SPY

Le support est pleinement exploité et nous permet de nous délecter de longues séquences animées. On constate qu'un effort certain a été apporté pour la complexité des enquêtes. Car, outre observer les attitudes des personnages, il vous faudra les écouter avec attention et comparer vos infos. On regrette que la fenêtre d'affichage ne soit pas plus grande et que tous les dialogues soient en anglais. Mais, rien que pour l'originalité, j'achète! *Spy*

PRESENTATION	77%
Les instructions sont claires, mais la présentation est trop succinte.	
GRAPHISMES	83%
De très belles digitalisations, mais qui manquent cruellement de couleurs.	
ANIMATION	90%
Des mouvements réalistes et une parfaite synchro avec la bande son.	
BANDE-SON	79%
La musique glace le sang et les voix digitalisées sont bien rendues, bien que parasitées.	
JOUABILITE	83%
Le système de jeu est bien pensé, avec des icônes très explicites.	
DUREE DE VIE	75%
Les trois énigmes sont longues et bien ficelées, mais c'est le genre de jeu auquel on ne rejoue pas.	
INTERET	**87%**
Aucun problème si vous comprenez l'anglais parlé (sinon, c'est 35% à tout casser).	

LANDSTALKER

MEGADRIVE



Temples mystérieux, donjons mal famés, magiciens maléfiques et monstres errants, le chemin qui mène jusqu'aux richesses du roi Nole est parsemé d'embûches. Mélange idéal d'action et d'aventure, Landstalker est ce qui se fait de mieux sur la console Sega. Il s'agit d'un jeu de rôle/action en 3D isométrique. Contrairement à la plupart des jeux de rôle, vous ne dirigez ici qu'un seul personnage. Vous jouez le rôle de Nigel, un mercenaire, voleur à l'occasion, spécialisé dans la chasse au trésor. Alors qu'il vient d'achever son dernier contrat, Nigel tombe nez à nez avec Friday, une fée poursuivie par une redoutable guerrière et ses sbires monstrueux. Au pied du mur, Friday propose à Nigel de lui révéler l'emplacement du légendaire trésor du roi Nole en échange de sa protection. Alléché par l'appât du gain, Nigel accepte de protéger Friday et se retrouve embarqué dans une fantastique aventure.

CLIMAX	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX E

L'AVIS DE SAM

Ce jeu peut être considéré comme LE meilleur jeu d'aventure sur Megadrive. Techniquement, il est étonnant. Le manque de couleurs de la MD ne se ressent pratiquement pas, l'animation est très fluide et les thèmes musicaux sont superbes. Ce jeu est vraiment excellent: un must que toute ludothèque se doit de posséder. *Sam*

L'AVIS DE MARC

Franchement, je ne croyais pas que la Megadrive était capable d'un tel exploit. Certes, les graphismes manquent un peu de couleurs, mais quand même, quel résultat! Ce jeu est génial. L'animation est impeccable, les énigmes corsées, la difficulté bien dosée, il y a de l'humour, bref, je pourrais en parler à l'infini. Landstalker fait partie de ces jeux passionnants, ceux qui vous captivent et vous gardent le nez collé à l'écran du début à la fin. *Marc*

PRESENTATION	90%
Une très belle séquence d'intro semi-interactive.	
GRAPHISMES	85%
La palette de couleurs restreinte est compensée par la quantité de détails et le choix des teintes.	
ANIMATION	90%
Le scrolling est impeccable, l'animation des personnages parfaite.	
BANDE-SON	90%
On retrouve des thèmes ressemblant à ceux de Shining Force et des bruitages de très bonne qualité.	
JOUABILITE	85%
La 3D isométrique est un peu perturbante au début, mais on s'y fait vite.	
DUREE DE VIE	93%
Des heures, des heures, des heures...	
INTERET	**94%**
C'est, à l'heure actuelle, le meilleur jeu de rôle sur Megadrive.	

HAUNTING STARRING POLTERGUY

MEGADRIVE

"Hey! Pas mal ce skate, t'as vu cette vitesse? Mais qu'est-ce que c'est ce truc qui grésille là-dessous? Eh! Les roues se font la malle! Au secours... Arrêtez tout, j'vais me prendre le camion! Qu'est ce qui m'arrive? Je me sens tout léger. Ce ne sont pourtant pas les brocolis de ce matin. Pourquoi n'y a-t-il pas de lumière et où suis-je? Qu'est-ce que c'est que cette odeur? Mais, mais... je suis MORT!" A ce moment, une voix lointaine et ténébreuse se fait entendre: "Oui, Polterguy, tu viens de trépasser. Et maintenant tu es là, parmi nous, dans le royaume des morts. Mais tu as de la chance, car nous te donnons la possibilité de te venger de Vito Sardini, le concepteur de ton skate tueur." Et voilà toute l'histoire. Polterguy est devenu un fantôme. Il tire son pouvoir d'une substance verdâtre, l'ecto, qu'il va récupérer dans des mondes parallèles. Et c'est grâce à cet ecto qu'il peut jouer des tours à la famille Sardini.

EA	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	NON
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE MARC

Je suis tout de suite tombé sous le charme de ce jeu. L'histoire du héros mort qui persécute ses assassins est très drôle. L'humour est omniprésent et il y a tout plein de petites animations drôles. Je doute cependant que sa durée de vie soit importante, car l'effet de surprise est primordial dens ce jeu. Néanmoins, je vous le conseille. *Marc*

L'AVIS DE SPY

On rigole beaucoup des réactions des personnages devant le fantôme, mais rigoler c'est bien, jouer longtemps, c'est mieux. Et au bout du compte, une fois que vous aurez vu la tête des personnages une dizaine de fois, vous serez sans doute un peu refroidi. De plus, les actions possibles sont assez sommaires: envoûter des objets, chercher l'ecto. Bof! Mais pouvoir jouer à deux redonne un peu de punch au jeu. *Spy*

PRESENTATION	82%
Une sympathique présentations des différents protagonistes de l'histoire.	
GRAPHISMES	74%
La 3D isométrique est bien exploitée, mais manque de détails et présente quelques bugs.	
ANIMATION	83%
La réaction des personnages autour de Polterguy est hilarante.	
BANDE-SON	75%
La musique est bien choisie, mais un peu répétitive. Les bruitages sont bien réalisés.	
JOUABILITE	69%
Le contrôle n'est pas parfait et le personnage ne réagit pas toujours.	
DUREE DE VIE	76%
Un jeu assez difficile, mais seulement quatre niveaux: c'est un peu court.	
INTERET	**83%**
L'idée est originale mais, la première surprise passée, le jeu devient vite répétitif.	

ACHETEZ VOS JEUX VIDEO D'OCCASION DE 30% à 70% MOINS CHER QUE LES JEUX NEUFS

+ 10 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN DONT + DE 6500 NOUVEAUTES

GAME-BOY **+ 400 jeux** disponibles à partir de **69 F**	**N.E.S NINTENDO** **+ 1800 jeux** disponibles à partir de **69 F**	**SUPER NINTENDO** **+ 2200 jeux** disponibles à partir de **119 F**
GAME-GEAR **+ 300 jeux** disponibles à partir de **69 F**	**MASTER SYSTEM** **+ 1800 jeux** disponibles à partir de **59 F**	**MEGADRIVE** **+ 1800 jeux** disponibles à partir de **79 F**
NEC **+ 700 jeux** disponibles à partir de **99 F**	**LYNX** **+ 150 jeux** disponibles à partir de **89 F**	**NEO-GEO** **+ 200 jeux** disponibles à partir de **399 F**

VENTE PAR CORRESPONDANCE 24/48 H LIVRAISON COLISSIMO

AVEC LA CARTE DE FIDELITE COMPLETE, VOUS GAGNEZ 300 F DE JEUX GRATUITS

RESERVEZ, VENDEZ, ECHANGEZ VOS JEUX ET VOS CONSOLES EN APPELANT LE 36.685.686 +

Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop
MÉTRO : Maubert Mutualité - RER : Luxembourg/St Michel - BUS : 63.86.87 - PARKING : Maubert

SCORE GAMES
LA VIDEO-JEU PASSION

17, rue des Ecoles 75005 PARIS
☎ 36.685.686 +

Après un règne prolongé de F1 Grand Prix Part II en simulation de F1 sur SNIN, F1 Pole Position (F1PP) et Nigel Mansell F1 World Championship (NMF1WC) (alias F1 Challenge) se partagent maintenant le podium.

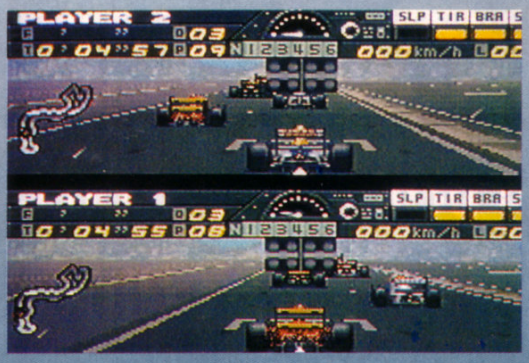
F1 Pole Position contre Nigel Mansell F1

PRESENTATION

F1 POLE POSITION 80 %

F1PP bénéficie d'une présentation évoluée. En revanche, les novices peuvent se perdre dans les paramétrages très complets de la voiture. NMF1WC est beaucoup moins fignolé coté présentation mais il bénéficie des conseils de Mansell sur les difficultés du circuit, ce qui est très important.

MANSELL F1 WC 85 %



F1 Pole Position : le mode 7 fournit le support de choix pour tous les effets de scrolling et de rotation. On peut regretter l'absence de mode plein écran à 1 joueur.

BANDE-SON

F1 POLE POSITION 80 %

F1PP combine des bruitages de moteur assez réalistes à des musiques d'accompagnement. Mais ces dernières sont trop répétitives et gênent finalement la concentration lors des courses. NMF1WC mise pour sa part sur l'échantillonnage pour reproduire fidèlement les rugissements du V10 Renault.

MANSELL F1 WC 89 %

GRAPHISMES

F1 POLE POSITION 90 %

Les graphismes de NMF1WC sont lisibles mais les bas-côtés trop dépouillés et les conditions météo mal représentées. F1PP est un peu plus riche en ce qui concerne les décors. De plus, les sprites des voitures sont suffisamment précis pour que l'on puisse reconnaître l'écurie des voitures.

MANSELL F1 WC 86 %

Nigel Mansell F1 World Championship. Les virages sont annoncés suffisamment à l'avance pour que le pilote ait le loisir de s'y préparer.

JOUABILITE

F1 POLE POSITION 88 %

Les deux programmes sont très proches. Les bolides réagissent très vite aux commandes, point capital quand on roule à prés de 300 km/h. F1PP l'emporte cependant d'une courte tête grâce à ses vitesses forcées, combinant la facilité d'une boîte automatique et les reprises d'une boîte manuelle.

MANSELL F1 WC 87 %

ANIMATION

F1 POLE POSITION 92 %

Dans NMF1WC, le défilement des bandes de couleur de la piste et de sa bordure donnent une bonne impression de vitesse. F1PP va plus loin grâce à l'usage du mode 7, autorisant des rotations rapides et sans à-coup. On peut seulement regretter que l'écran de jeu ne soit pas plus grand en solitaire.

MANSELL F1 WC 89 %

F1 Pole Position. Quelques faux éléments 3D agrémentent le circuit mais les décors de bord de piste restent trop succincts.

DUREE DE VIE

F1 POLE POSITION 91 %

Les deux cartouches offrent les 16 circuits mondiaux de Grand Prix. Le championnat du monde façon NMF1WC est prenant, en dépit du nombre trop réduit de concurrents. F1PP bénéficie au contraire d'adversaires retors et son mode 2 joueurs est un "plus" certain, même s'il invalide le championnat.

MANSELL F1 WC 83 %

VERDICT

F1 POLE POSITION 93%

MANSELL F1 WC 87%

En dépit d'une lutte serrée, F1PP l'emporte sur NMF1WC. Les graphismes sont plus fins et, surtout, le mode 7 offre un meilleur réalisme. Son mode "vitesse forcée" et la possibilité de jouer à deux sont d'autres "plus" de taille. NMF1WC est certes plein écran et propose les conseils éclairés de Mansell, mais il est un peu moins riche, tout en restant d'un très bon niveau.

Jacques Harbonn

Ayrton Senna's Super Monaco GP II (SMGPII) a longtemps détenu le titre de meilleure course de F1 sur MD. La confrontation avec Formula 1 World Championship (F1WC) n'en est que plus intéressante.

F1 WORLD CHAMPIONSHIP CONTRE SUPER MONACO GP II

PRESENTATION

F1 WC 83 %

Dans ce domaine, c'est SMGPII qui l'emporte. Ce titre bénéficie de nombreuses digitalisations du grand champion brésilien présentant les différentes épreuves. En outre, ses conseils sont bien pratiques pour se perfectionner. F1WC est plus classique, avec sa présentation d'une course à 2 joueurs.

SM GP II 90 %

Formula 1 World Championship est l'adaptation pour console de Vroom, Vroom Multiplayer et Vroom Data Disk, qui fut et demeure un grand soft.

BANDE-SON

F1 WC 93 %

Là encore, la supériorité de F1WC est incontestable. On entend les autres concurrents approcher, le passage des pylônes et tunnels donne lieu à des effets Doppler en fonction de la proximité de l'obstacle, les régimes du moteur sont parfaits, etc. Sans être mauvais, SMGPII est beaucoup plus classique.

SM GP II 78 %

GRAPHISMES

F1 WC 85 %

En dépit de la différence de note due au décalage temporel, l'avantage va à F1WC. Les deux programmes offrent des décors de fond bien travaillés, mais F1WC dispose en outre de nombreux éléments de bord de piste (arbre, pylône, tunnel, etc.) qui enrichissent considérablement la vision.

SM GP II 89 %

Super Monaco GPII : suivez attentivement les conseils d'Ayrton Senna si vous voulez avoir une chance de figurer sur le podium à l'arrivée.

JOUABILITE

F1 WC 95 %

La jouabilité de SMGPII, bonne, pourrait être un peu améliorée. La gestion de la boîte 7 vitesses n'est pas aisée et il est bien difficile de plonger à l'intérieur des virages. F1WC offre un contrôle parfait, encore enrichi de deux types de jeu selon que l'on veut privilégier le fun ou la simulation.

SM GP II 82 %

ANIMATION

F1 WC 96 %

En matière d'animation, F1WC écrase littéralement SMGPII, pourtant déjà d'un bon niveau. La multiplicité des éléments bordant la piste renforce beaucoup la sensation de vitesse. En mode normal, tout va déjà très vite, que l'on joue seul ou à deux. Et en mode turbo, c'est le délire le plus total !

SM GP II 80 %

Formula One World Championship : le départ est un moment crucial pour "gratter" le plus de concurrents possible. Soyez alerte sur la pédale d'accélérateur.

DUREE DE VIE

F1 WC 95 %

SMGPII vous tiendra de longues heures en haleine car il faut connaître parfaitement les circuits pour avoir quelque chance d'enlever le titre de champion du monde. F1WC va encore plus loin, grâce à ses deux types de jeu et surtout à son mode 2 joueurs qui garantit des confrontations épiques.

SM GP II 88 %

VERDICT

F1 WORLD CHAMP. 95%

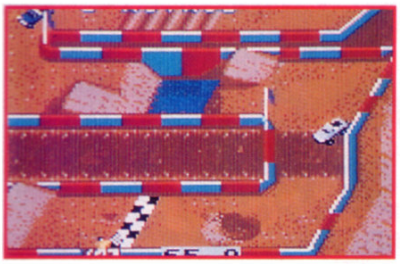
SUPER MONACO GPII 82%

F1WC bat SMGPII dans presque tous les domaines. Sa réalisation atteint des sommets au niveau de l'animation et des bruitages. Ses deux types de jeu permettent de satisfaire tout le monde et le mode 2 joueurs est parfait pour jouer entre amis. Ajoutez à cela que les concurrents conduisent très intelligemment. Il ne reste plus à SMGPII que la présence et les conseils de Senna.

Jacques

SUPER OFF ROAD

GAME GEAR



Jack avait chaud ce jour-là et il avait envie de boire frais. Il le savait: il allait mordre la poussière. Un véritable enfer sablé l'attendait et il sentait sa gorge se transformer en désert.
Au volant d'engins tout terrain, lui et ses trois adversaires allaient virilement se disputer la première place, seule garante d'un statut de héros. Le terrain vu de haut permet une visualisation totale du circuit. Vous dirigez donc une des quatre voitures, en évitant le mieux que possible les obstacles, tels que des plans d'eau ou les ornières. Dépêchez-vous de récupérer les bonus: nitro (qui vous donnera une brusque et courte accélération) et argent. Entre chaque course, si vous êtes arrivé dans les trois premiers, votre pactol vous autorisera à améliorer la puissance de votre grosse caisse (elle aura écopé pendant la course, la pauvre). Vous voulez de l'émotion forte, vous en aurez!

L'AVIS DE SAM
Ce jeu, génial sur borne d'arcade, n'a rien perdu de sa vivacité sur Game Gear. Très bien réalisé, il offre suspens et émotion. Seuls les bruitages sont malheureusement absents, à part le bruit assourdissant des moteurs. Mais quel tension! Lorsque vous avez, par exemple, la première place pendant toute la course et que votre plus redoutable adversaire arrive à vous rejoindre dans la dernière ligne droite...
Sam

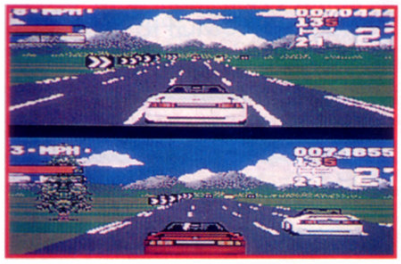
L'AVIS DE PETER
Quelques parties à un joueur sont irrésistibles. Mais attention! Les huit circuits (deux courses par circuit) finiront par se ressembler. Il faut donc, à mon avis, jouer à deux (avec le câble) pour pouvoir s'amuser le plus longtemps possible avec cette cartouche.
Peter

VIRGIN GAMES	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	—
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX C

PRESENTATION	76%
Une belle démo.	
GRAPHISMES	84%
Des parcours variés.	
ANIMATION	84%
Bon rendu de vitesse, en tenant compte de la hauteur.	
BANDE-SON	78%
Musiques sympas.	
JOUABILITE	88%
Un peu d'entraînement est nécessaire avant d'arriver à un bon résultat.	
DUREE DE VIE	91%
Huit pistes, seize courses.	
INTERET	**95%**
Super Off Road sur Game Gear est une valeur sûre.	

LOTUS TURBO CHALLENGE

MEGADRIVE



Aux commandes d'une voiture sensée être de course, vous devrez franchir plusieurs niveaux, en temps limité et en évitant les obstacles parsemés sur la route. Les obstacles seront de plus en plus importants et nombreux, au fur et à mesure que vous avancerez dans le jeu. La pluie, la neige et le brouillard ne feront qu'aggraver les choses. Mais heureusement, vous avez des pneus Chimelin. Des pneus Chimelin avec lesquels vous allez pouvoir traverser l'enfer. Des pneus Chimelin qui attacheront parfaitement à la route même si celle-ci ressemble à une tranche de gruyère suisse. Des pneus Chimelin qui... Non? Ah bon, je croyais... Hé bien, débrouillez-vous avec votre vieille caisse et vos pneus pourris. Même au niveau des options, c'est limité. Vous aurez juste à choisir entre passer les vitesses automatiquement ou manuellement. Pour éviter de devoir refaire tous les circuits à chaque partie, un mot de passe vous est offert après chaque étape.

L'AVIS DE SPY
Ce n'est pas bien compliqué : Lotus Turbo Challenge est raté. Courses (trop) faciles , graphismes (trop) anciens, animation déplorable... En y jouant, on a envie de pousser un gros "Bouh, que c'est laid!". Seul détail sympathique: la course à deux joueurs offre un partage de l'écran en deux parties. Ce sera d'ailleurs le seul mode de jeu quelque peu intéressant.
Spy

L'AVIS DE PETER
Beurk! C'est le commentaire le plus complet que l'on peut faire sur Lotus Turbo Challenge. On le savait déjà: la Megadrive n'a pas une grosse palette de couleurs. Mais ici, c'est carrément une honte. Tout est moche et inintéressant. De plus, c'est trop facile. Vous voyez l'affaire: vous atteignez le dernier niveau dès la première partie.
Peter

EA	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	2
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX D

PRESENTATION	70%
Choix de la boîte de vitesse...	
GRAPHISMES	46%
Les décors sont simplistes et la voiture est mal faite.	
ANIMATION	49%
La sensation de vitesse est nulle.	
BANDE-SON	72%
Bonne musique et bruitages réussis.	
JOUABILITE	75%
La voiture réagit bien aux commandes.	
DUREE DE VIE	56%
A deux joueurs, c'est un peu plus intéressant.	
INTERET	**47%**
Lotus est finalement très décevant!	

OUT RUN EUROPA

GAME GEAR

En voiture, moto, offshore ou scooter des mers, votre but final sera toujours le même: atteindre le niveau suivant, en ayant pris soin d'éliminer vos ennemis et d'éviter les obstacles gênants. Vous évoluerez dans des décors assez variés, tels que la campagne, les villes (de jour ou de nuit), la mer (ce truc humide avec les petits poissons)... Mais attention! Tous les véhicules que vous rencontrerez ne seront pas forcément conduits par des maffiosi. Je ne dis pas qu'ils seront conduits par les acolytes du Pape, mais évitez tout de même de tirer sur les voitures innocentes. Les touristes pépères utiliseront peut-être les mêmes routes que vous (elles sont à tout le monde) et la perte de points sera importante si vous les malmenez. Vos adversaires ne reculant devant rien (ces rascals n'hésiteront pas à utiliser de grosses Cadillac et des hélicoptères pour venir vous gratter les oreilles), usez de la manière forte pour les envoyer paître : stock-car, revolver...

L'AVIS DE SWITCH
Si vous avez déjà acheté le premier Out Run (qui est une simple course de voiture), il est inutile de se précipiter sur cette cartouche. Malgré des décors variés et des scènes d'actions musclées, l'intérêt d'Out Run Europa est vraiment limité. Le jeu se répète continuellement et, passé le deuxième niveau, le joueur ne ressent plus aucune envie de continuer.
Switch

L'AVIS DE PETER
Premier défaut: pas de possibilité de jouer à deux simultanément. Cela aurait été le seul mode de jeu intéressant. Deuxième défaut: la réalisation manque de finesse. Les voitures sont classiques et les décors ne peuvent se permettre de rivaliser avec d'autres programmes. Out Run Europa n'est pas la cartouche à acheter.
Peter

SEGA	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX C

PRESENTATION	58%
Rien d'extraordinaire.	
GRAPHISMES	75%
Décors et véhicules variés mais qui manquent de finesse.	
ANIMATION	78%
Un bon rendu de la vitesse.	
BANDE-SON	56%
Musique prenante et bruitages vagues.	
JOUABILITE	78%
Conduite souple et simple.	
DUREE DE VIE	74%
Cinq niveaux de difficulté moyenne.	
INTERET	**63%**
Un soft assez banal et finalement ennuyeux.	

ROAD BLASTER FX

MEGA-CD

La recette "Dragon's Lair" a fait déjà plusieurs victimes. Que cela soit pour le jeu susdit, pour Cobra Commando (sur Mega-CD) ou pour Road Blaster FX, les faits restent les mêmes. Ce sont des jeux beaux, assez impressionnants au niveau de l'animation, puisque ceux-ci font défiler de véritables dessins animés devant vos yeux. Malheureusement, ceux-ci se révèlent être d'une interactivité nulle. Dans Road Blaster FX, vous êtes aux commandes d'une voiture assez sportive et la vue du jeu est celle du conducteur. Vous êtes chargé d'actionner les commandes qui s'affichent à l'écran. Simple? Pas tant que cela, puisque le temps imparti pour effectuer ces commandes est très court. Si vous réagissez une demi-seconde trop tard, vous êtes fichu. Chaque erreur est ensuite re-visionnée en mode extérieur. Vous pouvez donc vous voir exploser ou plonger dans les eaux d'un port... Les actions disponibles ne sont pas compliquées: droite, gauche, freiner, accélérer.

L'AVIS DE PETER

Petite précision: ce jeu porte le nom de Road Avenger en version française. Malgré la nullité de ce programme (exceptée l'animation qui s'avère très impressionnante grâce au système de digitalisation de dessins animés), je me suis tout de même amusé à faire deux ou trois parties, par simple curiosité. Mais cela s'arrête là. Vu le prix du CD, cela ne vaut assurément pas le coup de se l'offrir.

Peter

L'AVIS DE SAM

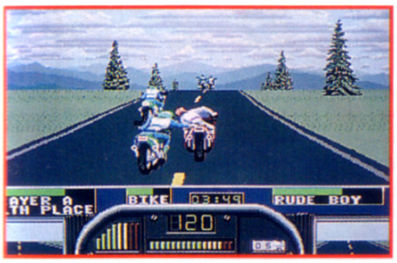
Encore un Mega-CD d'une nullité extrême! C'est moche, c'est mal fait et c'est inintéressant. Mais à quoi sert donc que des personnes très intelligentes inventent des procédés très sophistiqués si c'est pour fournir des jeux plus mauvais que sur cartouches ? A ce stade-là, ça devient grave. Pas besoin d'en dire plus.

Sam

WOLFTEAM	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	5
CONTINUE ?	3
Nx de DIFF.	2
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX E

PRESENTATION	92%
L'introduction animée est impressionnante.	
GRAPHISMES	71%
Des dessins digitalisés mal retravaillés donnent un effet de solarisation.	
ANIMATION	87%
C'est assez impressionnant.	
BANDE-SON	82%
Banal...	
JOUABILITE	79%
On doit apprendre les séries d'actions par cœur.	
DUREE DE VIE	51%
Juste pour une partie, pour voir...	
INTERET	47%
Vous le trouverez peut-être en occaze chez un mauvais revendeur...	

ROAD RASH 2



MEGADRIVE

Les Hell's Angels de la Megadrive sont de retour, avec en prime une plus grand étendue de jeu.
Le joueur dirige beaucoup plus librement son motard. Quand vous tombez de votre moto, par exemple, et que vous voulez remonter dessus, ce sera à vous de dirigez le pilote vers son engin. Pour ceux qui ne connaîtraient pas encore ce mélange de jeu d'arcade et de conduite, il semble essentiel de préciser que tous les coups sont ici permis. Tout en contrôlant votre moto, vous devez asséner des coups de poings, de pieds, de chaînes ou de battes de base-ball à vos adversaires. Vous n'aurez qu'à suivre les conseils du manuel du "Parfait petit traître". Et si les flics viennent jouer la masse avec vous, n'hésitez pas à les envoyer dans le décor. Tout cela vous rapportera des brozouffes, mon cher Charles-Henri, ce qui vous permettra d'acheter un matériel de qualité supérieure.

L'AVIS D'HOMER

D'accord, la réalisation de Road Rash ne mérite pas franchement un César. Ils ont un peu vieilli par rapport à ce que l'on fait maintenant. Mais ils restent dans la limite du raisonnable. Et l'animation est aussi très correcte. Le joueur est tellement libre de faire ce qu'il veut qu' une simple partie à un joueur devient de l'éclate pure et dure. Le système de sauvegarde apporte un plus non négligeable.

Homer

L'AVIS DE SPY

Rahhh! Voici une cartouche qui a de la gueule, qui a une pêche d'enfer! Enfin un jeu qui plaira aussi bien aux amateurs de courses de moto qu'à ceux de la castagne. J'ai pris un réel plaisir à me rétamer sur le bitume d'une manière si spectaculaire. Je repars d'ailleurs tout de suite manger la route de Road Rash 2!

Spy

EA	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	—
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX D

PRESENTATION	92%
Des petites saynètes animées.	
GRAPHISMES	65%
La gentillesse des décors ne colle pas avec le côté hard du jeu.	
ANIMATION	91%
Elle est rapide et réaliste.	
BANDE-SON	89%
Les bruitages sont bien faits.	
JOUABILITE	93%
Complètement fun!	
DUREE DE VIE	87%
Un système qui est bien conçu.	
INTERET	94%
Road Rash II pourrait bien devenir un jeu culte.	

F1 GRAND PRIX PART II

SUPER FAMICOM

Et voici que Vidéo System, qui nous avait offert le F1 Grand Prix Part I, nous concocte le deuxième volet de la série de cette course de Formule 1. La grande nouveauté est que cette cartouche utilise le mode 7 de manière surprenante. Ce n'est pas la voiture qui bouge à l'écran, c'est le terrain tout entier qui rotate (du verbe rotater...). En ce qui concerne les options, vous aurez un choix étendu. Quatre types de jeu sont en présence: championnat, entraînement, course contre la montre et le mode histoire. Ce dernier propose de vous faire gagner des points (en vous offrant une voiture plus puissante), à chaque fois que vous remportez une course. Vous devrez choisir les paramètres importans: pluie ou terrain sec, dureté de la conduite, transmission des vitesses automatique ou manuelle, freins classiques ou ABS. Pour finir, une option de sauvegarde est disponible, ce qui vous permettra de reprendre le championnat là où vous l'aviez laissé.

L'AVIS DE JIMMY H.

Tout d'abord, je dirai que la vue de haut ne permet pas une bonne impression de vitesse. Ce qui est en fin de compte assez malheureux pour une simulation de Formule 1. Ensuite, je reprocherai à Vidéo System de ne pas avoir prévu une option deux joueurs (en partageant l'écran en deux, par exemple). C'est en effet dans ce cas-là que la partie est réellement amusante. En conclusion , on aurait pu faire mieux.

Jimmy H

L'AVIS DE SPIRIT

Première remarque: les programmeurs de Video System ont fait pas mal d'efforts pour améliorer la première version de F1 Grand Prix. L'utilisation du mode 7 est intéressante et le reste de la réalisation est plus que correcte. Cette cartouche en accrochera certainement plus d'un.

Spirit

VIDEO SYSTEM	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	4
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX F

PRESENTATION	82%
Pas mal d'options intéressantes.	
GRAPHISMES	70%
Décors fades.	
ANIMATION	92%
Mode 7 toujours impressionnant.	
BANDE-SON	83%
Les bruitages masquent la bonne musique.	
JOUABILITE	88%
Excellente.	
DUREE DE VIE	86%
Grande variété d'options et d'épreuves.	
INTERET	84%
Cette nouvelle version ne décevra certainement pas les amateurs de ce genre de jeu.	

NIGEL MANSELL F1-CHALLENGE

SUPER FAMICOM

La voiture dont vous rêviez tant, la Fw 14 à moteur V10 Renault de Nigel Mansell, sera enfin entre vos mains. Tours d'essai, entraînement et championnat, le tout agrémenté de plusieurs options intéressantes, voilà ce qui fait le charme de cette simulation de formule 1. Le Championnat se compose de seize circuits différents. Vous pourrez vous entraîner autant de fois que vous le désirerez sur chacun d'eux. Un menu appelé Mansell's Advice vous permettra de suivre Nigel Mansell en personne sur tous les circuits, afin d'apprendre toutes les subtilités de la conduite d'une voiture de F1. Après cela, vous aurez assez de connaissances pour vous lancer dans le fameux championnat. Les options vous offrent la possibilité de changer l'inclinaison de l'aile arrière, le type de pneu et la longueur de la boîte de vitesse. Une petite déception: il n'y a que douze concurrents sur la piste et les essais qualificatifs ne se déroulent que sur un seul tour.

L'AVIS DE MAX

Non, on ne peut pas nier que la réalisation de cette simulation tant attendue souffre de petits défauts, portant sur le système de qualification et les trajectoires en course. Mais si ces détails empêche Nigel Mansell F1 d'être un hit de la simulation de Formule 1, ce jeu dispose tout de même d'inestimables qualités, comme la bande sonore très réaliste et le mode "Conseil de Mansell", qui vous donne les bases principales de la conduite d'une F1. *Max*

GREMLIN GRAPHICS	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	—
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX F

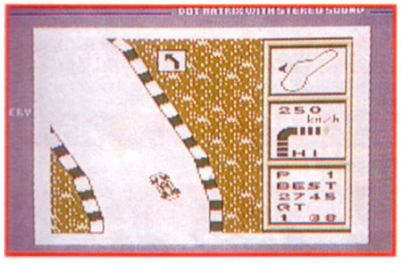
L'AVIS DE SPY

N'étant pas tatillon, je vais pas me mettre à critiquer le nombre peu important d'adversaires présents sur la piste, l'absence de touffes d'herbe... Nigel Mansell est la meilleure simulation de formule 1 sur Super Famicom. Les informations affichées à l'écran sont discrètes et ne déconcentrent pas le joueur. *Spy*

PRESENTATION	72%
Il n'y a pas de quoi se pâmer.	
GRAPHISMES	86%
Très bons, sauf les courses sous la pluie non réalistes.	
ANIMATION	89%
Elle est excellente.	
BANDE-SON	89%
Quel réalisme! Quelle classe!	
JOUABILITE	87%
Irréprochable.	
DUREE DE VIE	83%
Ce sera à vous de décider.	
INTERET	**87%**
Une des simulations de Formule 1 les plus intéressantes du moment.	

THE SPIRIT OF F1

GAME BOY



Le Game Boy est étonnement bien pourvu en matière de jeu de Formule 1. En son temps, F1 Race avait eu du succès. The Spirit of F1 réussit-il à le surpasser?
Au premier abord, cette cartouche ne semble pas franchement révolutionnaire. Et pourtant... Premier gros argument positif: il est possible de jouer à quatre personnes simultanément, grâce au câble spécial qui relie les Game Boy entre eux. Ensuite, la représentation graphique de la piste est aussi complexe que claire. Une vue aérienne est accompagnée d'un scrolling multidirectionnel assez rapide. Côté simulation, on est plus que bien servi. Les options classiques sont fournies: essais chronométrés, gestion des réparations au stand. Si une nouvelle simulation de Formule 1 encore plus poussée au niveau du réalisme ne vient pas pointer le bout de son nez, The Spirit of F-1 sera assurément le soft culte de ce domaine de jeu.

L'AVIS DE MAX

Grâce à la représentation graphique très pratique de la course, The Spirit of F1 s'avère être un jeu très fun. Les sprites sont lisibles, et ce malgré leur petite taille. A quatre joueurs, cela devient du délire total. Surtout lorsque l'on sait qu'il est possible de bloquer un adversaire qui essaye de vous doubler, en coupant la trajectoire d'un virage par exemple. Je pense avoir enfin trouvé le successeur de F1 Race sur Game Boy. *Max*

PALCOM	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	—
CONTROLE	1 2 3
4 JOUEURS	PRIX C

L'AVIS DE PETER

La question du jour est la suivante: The Spirit of F1 est-il meilleur que F1 Pole Position? Ma réponse est... NON! Les indications à l'écran sont pourtant claires et complètes et le rendu de vitesse est excellent. Mais le côté challenge se fait plus ressentir dans F1 Pole Position. Je vous conseille donc d'acheter ce dernier, et non son successeur. *Peter*

PRESENTATION	74%
Une belle voiture...	
GRAPHISMES	84%
Une excellente lisibilité en permanence.	
ANIMATION	73%
Bon scrolling multidirectionnel.	
BANDE-SON	77%
Ce n'est pas si mal que cela.	
JOUABILITE	84%
Il vous faut deux minutes pour tout apprendre.	
DUREE DE VIE	86%
Elle est très longue à plusieurs joueurs.	
INTERET	**81%**
Une bonne simulation de Formule 1. Mais F1 Pole Position est encore meilleur.	

F1 POLE POSITION

SUPER NINTENDO

F1 Pole Position vient de détrôner F1 Grand Prix Part 2! Cette nouvelle simulation de F1 sur SNIN est tout aussi réaliste que jouable. Une valeur sûre si vous appréciez la course sur circuit. Cette cartouche vous propose de revivre les seize grands prix de la saison 1992. Vous pouvez choisir l'écurie pour laquelle vous allez courir: McLaren, Williams-Renault, Benetton, Ferrari, Venturi. Au début, il est préférable de piloter une voiture rapide et fiable. Une fois engagé, vous commencez le championnat par le GP d'Afrique du Sud. Les essais libres vous permettront de vous familiariser avec la voiture et ses nombreux réglages (ailerons, boîte de vitesses, pneus, freins, suspension, direction) Le programme propose une configuration type pour chaque circuit. Si vous débutez dans le métier, il est fortement recommandé de suivre ces conseils pour vous lancer dans les tours de qualification.

L'AVIS DE SPY

Amateurs de F1, il est temps pour vous de célébrer comme il se doit l'arrivée de ce soft, car il marque un tournant, ou plutôt une chicane dans l'univers des simulations. Tout a été fait pour préserver l'atmosphère et le réalisme des véritables courses de F1. On regrette toutefois que la maîtrise du véhicule soit, au début, si délicate et que la course à un joueur ne soit pas plein écran. A part ça, le jeu mérite vraiment la Pole Position et tient parfaitement la route. *Spy*

HUMANS	
DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE MAX

Enfin une vraie simulation de F1. Tout y est: du nom des pilotes et des écuries aux précieux réglages, en passant par les qualifications, les arrêts au stand, les ravitaillements et les changements de pneus. F1 Pole Position est ce que l'on fait de mieux actuellement. Une simulation qui n'est pas près d'être dépassée! *Max*

PRESENTATION	86%
Un podium avec des représentations digitalisées des pilotes.	
GRAPHISMES	90%
Les tracés des circuits sont fidèles à la réalité. Pas de problème pour reconnaître les écuries.	
ANIMATION	92%
Un scrolling rapide et sans aucun ralentissement.	
BANDE-SON	75%
La musique est gênante car trop répétitive. En revanche, les bruitages sont parfaits.	
JOUABILITE	88%
Passé la période d'apprentissage, le maniement est instinctif.	
DUREE DE VIE	91%
Un temps d'apprentissage est nécessaire, mais le jeu est un vrai plaisir.	
INTERET	**93%**
Une des meilleures simulations de course de F1.	

WING COMMANDER

MINDSCAPE

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	1
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	—
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX E

L'AVIS DE JIMMY H.

Un bon point: les scénarios des missions sont très variés les uns par rapport aux autres et, étant donné l'étendue du jeu, vous n'êtes pas prêt de terminer cette cartouche. D'accord, la maniabilité n'est pas excellente, mais cela reste cependant un grand jeu.

Jimmy H.

Nous sommes en l'an de grâce 2650, période plutôt conflictuelle sur les bords entre l'Empire (votre camp) et les forces rebelles (mais qu'est-ce que c'est que ces types qui ne veulent pas qu'on les dépouillent de leur argent et qui ne veulent pas qu'on les mène à la baguette?).

A bord d'une espèce de porte-avions intersidéral, vous dirigez un groupe de pilotes de l'espace et avez pour mission de briser les unités ennemies. Commencez par vous entraîner au pilotage, car les commandes ne sont vraiment pas simples (du style Select + droite ou start + gauche). Pour ce qui est de la progression de la difficulté, pas de problème car, si les premiers niveaux sont assez faciles, cela se corse par la suite. De plus, votre grade le permettant, vous pouvez parfois lancer votre régiment au combat, tout en restant à l'écart. Cette cartouche est l'adaptation sur SNES d'un grand hit micro.

SUPER NES

L'AVIS DE MAX

Je n'ai pas vraiment été subjugué par ce succès sur micro-ordinateurs. Les commandes sont complexes et l'écran est peu lisible. L'animation des vaisseaux est effectivement confuse. Et lorsque l'on s'approche d'une unité ennemie, celle-ci donne l'impression d'être une boule de riz gluant au lieu d'effectuer de belles rotations et des zooms parfaits comme dans la version originale. Le tout a beaucoup perdu de la saveur qu'il possédait sur PC.

Max

PRESENTATION	94%
Beaucoup d'écrans superbes.	
GRAPHISMES	75%
Bonnes images fixes, c'est tout.	
ANIMATION	41%
Tout est confus.	
BANDE-SON	65%
Vraiment rien de très bon.	
JOUABILITE	69%
Commandes dures à maîtriser.	
DUREE DE VIE	76%
Missions diverses mais combats répétitifs.	
INTERET	71%
Le côté simulation a beaucoup perdu de son interactivité.	

SUPER CONFLICT THE MIDEAST

VIC TOKAI

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	—
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX E

L'AVIS DE SPIRIT

Battle Isle, une des références en matière de wargame, est logiquement stratégique et bien réalisé. C'est d'ailleurs un de mes softs préférés. Super Conflict est moche sur tous les points et est totalement incohérent. C'est ce qu'on appelle une daube en puissance. D'autant plus qu'il est totalement injouable. On a rarement vu ça!

Spirit

Super Conflict est tout droit sorti de Battle Isle, initialement édité sur micro. L'écran affiche une carte géostratégique du terrain. Celui-ci est découpé en cases polygonales régulières. Le concept de base de ce genre de jeu est simple: vous dirigez une armée sanguinaire comportant une force terrienne, une force aérienne et une force navale. En déplaçant vos unités (une par case seulement), vous êtes sensé combattre les armées ennemies et, par là, conquérir tout le territoire (ne flippez pas, vous n'êtes pas le premier). Suivant les niveaux, votre position sera différente: terrain accidenté ou plaine, unités plus ou moins nombreuses, capacités plus ou moins importantes. Chaque armée joue l'une après l'autre: vous êtes alors à la merci de l'armée ennemie la plus proche si vous faites une fausse manœuvre. Dernier point: à tout moment, vous avez accès à un tableau donnant des précisions sur chaque unité alliée ou adverse.

SUPER NES

L'AVIS DE SPY

Concevez-vous, chers lecteurs, qu'un jeu de wargame/stratégie fonctionne sur une base de jeu de hasard? Par exemple, lorsque vous placez des fantassins en guise de barrière de défense, ceux-ci ne résistent pas une seconde aux blindés ennemis. On ne peut donc que difficilement riposter. A côté des véritables wargames, cette cartouche fait vraiment office de blague imbécile. Ce n'est même pas nul, c'est complètement idiot.

Spy

PRESENTATION	77%
Quelques options sans goût.	
GRAPHISMES	76%
Le terrain est clair.	
ANIMATION	53%
Le scrolling est saccadé.	
BANDE-SON	76%
Bruitages réalistes mais musique insupportable.	
JOUABILITE	69%
Les erreurs de commande ne pardonnent pas.	
DUREE DE VIE	48%
Du hasard dans la stratégie?	
INTERET	43%
Pour une première, c'est plutôt raté. C'est dommage.	

SUPER STRIKE EAGLE

MICROPROSE

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	1
CONTINUE ?	NON
Nx de DIFF.	—
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE MAX

Certaines séquences (passage en rase-mottes entre les immeubles et explosions des MiG 21 en plein vol) sont assez impressionnantes. Le mode 7 est fièrement exploité, comme d'habitude. Mais la grande linéarité du jeu (on effectue une attaque aérienne, puis un piqué au sol) fait que les missions se ressemblent beaucoup trop.

Max

Dans la série "bêtise édifiante", aujourd'hui: Super Strike Eagle. Les Nations Unies (qui sont les maîtres du monde, je vous le rappelle) vous ont donné la mission de pacifier plusieurs territoires soumis à des dictatures sanguinaires. Comme vous avez un cœur de bon Samaritain, vous allez faire tout cela dans la dentelle: vous allez leur balancer plusieurs mégasupratonnes d'explosifs dans la figure. Quel tact! Profitez du temps libre qu'il vous reste pour vous amuser à tout détruire sur votre passage. Vive la paix... Vos adversaires ne sont pas non plus des femmelettes et vous devrez slalomer entre les missiles, les blindés et autres bâtiments de fonction militaire, lorsque vous passerez en rase-mottes (ne vous précipitez pas trop, il est très facile de s'écraser au sol). Si vous réussissez votre mission (il y en a une cinquantaine) ou si votre avion a des problèmes techniques, il vous faudra revenir sur le porte-avions familial. Roger!

SUPER NES

L'AVIS D'HOMER

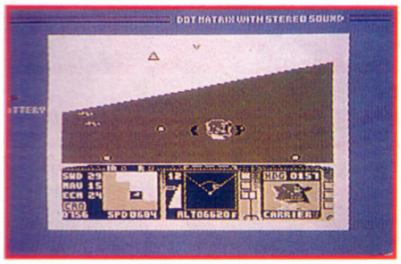
Entre un véritable simulateur de vol sur micro et Strike Eagle sur SNES, il y a à peu près autant de différences qu'entre Arnold Schwarzenegger et Bernard Menez! Malgré son titre, Strike Eagle manque franchement de réalisme. Les missions sont trop répétitives et les commandes de l'appareil se limitent au strict minimum. Fans de simulateurs, orientez-vous vers autre chose. Fans de jeux d'arcade, choisissez plutôt Desert Strike.

Homer

PRESENTATION	82%
Sympa, sans plus.	
GRAPHISMES	76%
Plus ou moins réussis suivant les niveaux.	
ANIMATION	80%
Grâce aux zooms, les rase-mottes sont impressionnants.	
BANDE-SON	84%
Bruitages réalistes et superbes voix digits.	
JOUABILITE	83%
Commandes simplifiées : c'est le côté arcade du jeu.	
DUREE DE VIE	73%
Missions de difficulté croissante mais répétitives.	
INTERET	80%
De bonnes séquences de destruction. Mais il reste ennuyeux dans l'ensemble.	

F-15 STRIKE EAGLE

GAME BOY



Le F-15 Strike Eagle est l'un des appareils qui a participé à la guerre du Golfe. C'est aussi avec lui que vous allez effectuer sept missions, chacune étant divisée en trois parties. Si vous voulez gagner des galons, il faudra détruire un ou plusieurs objectifs, tout en manœuvrant votre appareil entre les immeubles et bâtiments militaires. Ce qui, malgré la simplicité extrême des commandes, n'est pas une chose facile. Avant d'atteindre les cibles indiquées par votre supérieur hiérarchique, vous devrez passer une barrière défensive de MiG 21 (si possible en leur balançant des missiles air-air plutôt que des pâquerettes. C'est effectivement plus efficace). Ensuite, vous piquez au sol (la vue plongeante est assez chouette) et un cadran s'affiche automatiquement sur la (les) cible(s) à atteindre. Vous n'aurez plus alors qu'à balancer la purée. Pour faciliter la reprise d'une ancienne partie, un code est donné à la fin de chaque mission.

MICROPROSE

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	3
CONTROLE	1 2 3
1 JOUEURS	PRIX C

L'AVIS DE PETER

C'est une blague? Vous décollez, vous vous abaissez à tirer quelques MiG 21 pour le plaisir, votre cadran sélectionne automatiquement l'objectif à pulvériser. Vous n'avez plus qu'à bêtement appuyer sur le bouton du joypad pour lancer un missile. Après cela, on vient nous parler de simulation. Ridicule. *Peter*

L'AVIS DE SPY

A cause de son histoire, nous avons été obligés de classer F15 Strike Eagle dans le domaine de la simulation. Mais si l'on considère la simplicité du maniement (Tetris est légèrement plus complexe au niveau de la manipulation, c'est vous dire) et la répétition des missions, on peut dire qu'il se situe plutôt dans le domaine de l'arcade. Ce qui n'est pas franchement une bonne chose . D'autant que l'éditeur vante le côté "réaliste" de la cartouche. *Spy*

PRESENTATION	77%
Tout ce qu'il y a de plus classique.	
GRAPHISMES	78%
Décors limités mais sprites détaillés.	
ANIMATION	81%
Plus que correcte.	
BANDE-SON	82%
O.K., cela passe bien.	
JOUABILITE	82%
Bonnes réactions des commandes.	
DUREE DE VIE	69%
Les missions se ressemblent trop.	
INTERET	**79%**
Un bon jeu d'arcade, mais très limité au niveau de la simulation.	

FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

MEGADRIVE

Formula 1 World Championship n'est autre que l'adaptation pour la Megadrive de Vroom, la fantastique course de voitures qui a révolutionné le monde de la micro. Le programme est d'ailleurs dû à une collaboration étroite entre l'équipe de Lankhor pour le code et celle de Domark pour les graphismes. Cette cartouche propose trois modes de jeu complémentaires: entraînement, arcade et championnat. Le mode arcade se joue en solo, à vitesse normale ou turbo. Les modes entraînement et championnat permettent de jouer à deux, soit avec un autre joueur, soit avec le programme, qui joue alors le rôle du "lièvre". Dans les modes pour deux joueurs, l'écran est divisé horizontalement. La cartouche permet de piloter sur douze circuits à travers le monde, circuits qui reproduisent fidèlement la réalité. Une sauvegarde à dix positions permet de conserver les scores sans utiliser l'entrée fastidieuse de codes.

DOMARK

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	—
Nx de DIFF.	4
CONTROLE	1 2 3
2 JOUEURS	PRIX D

L'AVIS DE JIMMY H.

Fabuleux, fantastique, extraordinaire, les superlatifs font défaut! On ne joue pas à une course de F1, on FAIT une course de F1. Et si le mode Normal ne vous suffit pas, essayez le mode Turbo de cette cartouche: il donnerait des sueurs froides à Prost et Senna réunis! Seul ou à deux, cette cartouche vous captivera. *Jimmy H.*

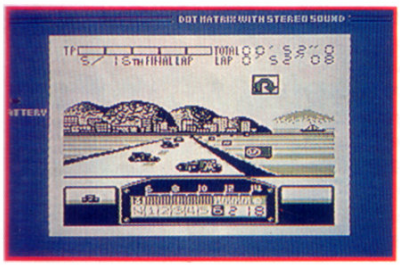
L'AVIS DE SPIRIT

C'est en lançant le jeu et en reconnaissant Vroom que j'ai compris à quelle fantastique cartouche j'avais affaire! Formula 1 World Championship, c'est à la fois Vroom, Vroom Multi-Player et Vroom Data Disc. Bref, la totale. L'impression de vitesse est extraordinaire et les bruitages sont un vrai régal: même l'effet Doppler est reproduit et les bruits de passage à côté des pylônes ou dans un tunnel sont criants de vérité. C'est une cartouche à posséder absolument. *Spirit*

PRESENTATION	83%
L'intro met tout de suite dans l'ambiance, avec une démo du mode 2 joueurs.	
GRAPHISMES	85%
Des décors très divers, qui renforcent le réalisme.	
ANIMATION	96%
Une qualité et une vitesse comme on a pu l'apprécier dans Sonic.	
BANDE-SON	92%
Des musiques de présentation sympas. Les bruitages sont un vrai régal!	
JOUABILITE	95%
Un contrôle des véhicules excellent, quel que soit le mode.	
DUREE DE VIE	95%
Une cartouche dont on a bien du mal à se lasser.	
INTERET	**95%**
Un grand jeu, qui marquera l'histoire de la Megadrive.	

F1 POLE POSITION

GAME BOY



Possesseurs de GB et amateurs de F1, voilà enfin du nouveau sous le soleil d'Ubi Soft. F1 Pole Position arrive à 100 à l'heure sur l'écran du Game Boy. Ça va chauffer! Vous voilà donc embarqué dans une simulation de F1 qui va vous proposer trois modes de jeu différents. Dans le premier, le mode Grand Prix, vous allez devoir remplir des contrats de quatre courses. Une fois un contrat rempli, vous passez au suivant, et ainsi de suite. Dans le deuxième mode, Training, vous allez pouvoir vous entraîner, comme le nom le suggère, en choisissant votre parcours, le nombre de tours, etc. Le troisième mode, certainement le plus palpitant, va vous permettre de jouer à deux, trois ou quatre joueurs simultanément, à condition d'utiliser l'adaptateur prévu à cet effet ainsi que le nombre adéquat de consoles. Outre ces adversaires, vous aurez aussi à lutter contre Senna, Prost, Berger et bien d'autres.

DIFFICULTE	1 2 3
Nbre DE VIES	—
CONTINUE ?	OUI
Nx de DIFF.	1
CONTROLE	1 2 3
4 JOUEURS	PRIX C

L'AVIS DE T. REX

F1 Pole Position se distingue par une bonne réalisation, notamment au niveau des graphismes. Je regrette toutefois que ces graphismes ne comprennent pas les tracés des circuits car, dans ce jeu, on roule un peu à l'aveuglette. Evidemment, au bout du quinzième tour, on commence à connaître le circuit. *T. Rex*

L'AVIS DE SPY

Après le superbe F1 Pole Position sur SNIN, Ubi Soft se devait de nous offrir un jeu qui tienne la route sur Game Boy. C'est chose faite. Les décors sont variés, les scrollings sont bien fluides, le jeu donne une bonne impression de vitesse et la maniabilité est assez bien pensée. Mais il n'y a aucune possibilité de voir le tracé du circuit dans son intégralité et, comme les courses sont très longues, on a tendance à se lasser après une dizaine de tours. Toutefois, le jeu est bon. *Spy*

PRESENTATION	60%
Un écran titre et des options sommaires. Il y a, en revanche, des écrans intermédiaires.	
GRAPHISMES	73%
Des décors assez variés, bien détaillés, les courses sont très longues mais il n'y a pas de tracé du circuit.	
ANIMATION	82%
Scrolling fluide et impression de vitesse très réussie.	
BANDE-SON	75%
Une vingtaine de thèmes, rapidement lassants. Les bruitages sont à la hauteur, bien que peu nombreux.	
JOUABILITE	50%
La voiture répond bien aux commandes et la gestion est bien pensée.	
DUREE DE VIE	50%
Les courses sont (très) longues et nombreuses, mais les mots de passe sont rares.	
INTERET	**80%**
Une simulation complète qui vient enrichir la ludothèque du Game Boy.	

ENFANTS
France - Croatie - Bosnie

AVEC Microfolie's

PREPARE NOËL POUR TOUS LES ENFANTS DU MONDE

FAIS TON CHOIX DANS LES LISTES MULTIMEDIA ET PAGE SUIVANTE ET ENVOIE DES MAINTENANT TON BON DE COMMANDE.

MICROFOLIE'S S'ENGAGE À REVERSER SUR CHACUN DE TES ACHATS, UN FRANC À L'ASSOCIATION ENFANTS FRANCE-CROATIE-BOSNIE*.

ENSEMBLE PRÉPARONS LEUR NOËL !

* L'association ENFANTS FRANCE-CROATIE-BOSNIE a déjà conduit quatre convois d'aide humanitaire et organise des spectacles pour les orphelins. C'est pourquoi MICROFOLIE'S a choisi de l'aider et de reverser un franc pour chaque achat par correspondance ou en boutiques.

MULTIMEDIA

CD-ROM ORCHID double vitesse, compatible CD Photo, CD Audio, CD XA, CDI		2450
CD-ROM EXT PANASONIC compatible CD Photo, CD Audio + Encyclopédie Grollier	~~2360~~	1995
CD-ROM EXT PANASONIC + carte SOUND BLASTER PRO 2 + Encyclopédie Grollier	~~3546~~	2890
Carte Son ORCHID SOUND WAVE 32		2350
Carte Son SOUND BLASTER PRO 2 de Luxe + Compil FUN RADIO 3 (4 jeux)		1190
Carte Son SOUND BLASTER 16 ASP + Indiana Jones 4		1990
Scanner à Main 256 niveaux de gris, Résolution 100-400 DP1, Largeur 105 mm		599
CDI PHILIPS 220		3990
Carte FMV (Full Motion Vidéo)		1990
AMIGA CD 32		2490

Photo H. Crouzier - Conception Archetype 30 30 11 22

POINTS DE DEMONSTRATIONS

Microfolie's

L'AVANCE MULTIMEDIA QUI SAUTE AUX YEUX

A CONSOMMER SANS MODERATION

Démonstrations et tests permanents

CDI • CD ROM • CD 32 • MEGA CD MEGA DRIVE • SUPER NINTENDO GAME GEAR • GAME BOY • LYNX

DANS NOS BOUTIQUES

13, rue des Louviers
78100
SAINT-GERMAIN-EN-LAYE
34 51 71 11

36, avenue Daumesnil
75012
PARIS
43 42 21 20

4, rue André Chénier
78000
VERSAILLES
30 21 75 01

40 bis, rue de Douai
75009
PARIS
48 78 76 77

PROCHAINEMENT
STAND REPRISE-OCCASION - 36 15 MICROFOLIE'S

ET TOUJOURS TOUTES LES NOUVEAUTES
A DES PRIX...

883 CARTOUCHES AU BANC D'ESSAI

En dix-huit pages, voilà toutes les cartouches qui sont passées entre les mains de nos testeurs depuis le premier numéro de Consoles+. Un coup d'œil exclusif sur plus de deux années de fun, un outil indispensable pour les joueurs qui veulent acheter sans se tromper.

A l'aide de ces tableaux, vous pourrez trouver très rapidement le titre que vous recherchez, son éditeur, la console sur laquelle il tourne. Vous pourrez également prendre connaissance des notes qui lui ont été attribuées pour chacune de ses caractéristiques par nos testeurs, ainsi que du numéro de Consoles+ dans lequel vous pourrez lire son test complet.

TITRE	EDITEUR	GENRE	CONSOLE	PRIX	PARU DANS N°	PRESENTATION %	GRAPHISMES %	ANIMATION %	BANDE SON %	JOUABILITE %	DUREE %	INTERET %
1941	Hudson Soft	Shoot'em up	Supergrafx	E	2	60	92	—	74	95	80	83
2020 SUPER BASEBALL	SNK	Sport	Neo Geo	F	4	92	94	97	93	99	92	99
3 COUNT BOUT	SNK	Beat'em all	Neo Geo	G	21	90	92	93	88	85	88	94
688 ATTACK SUB	Sega	Simulation	Megadrive	D	2	61	81	—	79	86	85	84
A BOY AND HIS BLOB	Nintendo	Plates-formes	Megadrive	C	1	91	92	—	80	93	92	91
ACROBAT MISSION	Teichiku	Shoot'em up	Super Famicom	D	15	80	40	61	65	79	56	61
ACTRAISER	Enix	Aventure	Super Famicom	E	HS	92	91	—	96	91	86	85
ACTRAISERS	Enix	Aventure	Super Nintendo	E	19	90	88	85	87	75	85	84
ADDAM'S FAMILY	Ocean	Plates-formes	Game Boy	C	13	71	78	75	78	65	74	82
ADDAM'S FAMILY	Ocean	Plates-formes	NES	C	13	65	61	68	55	72	75	52
ADDAMS FAMILY	Icom	Beat'em all	PCE CD-ROM	—	7	35	72	81	75	86	58	52
ADDAMS FAMILY	Ocean	Beat'em all	Super NES	D	11	88	90	—	89	90	88	89
ADVENTURE ISLAND	Hudson Soft	Plates-formes	Game Boy	C	8	60	70	82	85	86	81	80
ADVENTURE ISLAND	Hudson Soft	Plates-formes	NES	D	16	22	50	61	35	69	75	53
ADVENTURE ISLAND	Hudson Soft	Plates-formes	PC Engine	D	HS	72	65	—	70	76	93	87
ADVENTURE ISLAND II	Hudson Soft	Plates-formes	NES	D	11	78	75	76	79	81	80	80
ADVENTURES IN THE MAGIC KINGDOM	Capcom	Arcade	NES	D	12	68	50	46	70	68	32	61
AERIAL ASSAULT	Imagesoft	Shoot'em up	Game Gear	C	11	35	75	78	64	77	86	78
AEROSTAR	Vic Tokai	Shoot'em up	Game Boy	C	4	60	90	93	80	85	90	92
AIR RESCUE	Sega	Arcade	Sega	D	12	80	85	80	75	80	5	30
ALADDIN	Virgin Games	Plates-formes	Megadrive	D	24	80	95	95	91	92	90	95
ALDYNES	Hudson Soft	Shoot'em up	Supergrafx	C	HS	75	75	—	70	87	85	93
ALFRED'S CHICKEN	Mindscape	Plates-formes	Game Boy	C	22	65	89	95	82	94	91	91
ALIEN 3	Arena	Beat'em all	Game Gear	C	17	65	76	63	66	65	72	55
ALIEN 3	Acclaim	Plates-formes	Megadrive	E	13	88	93	—	89	90	86	89
ALIEN 3	Arena	Plates-formes	Sega	D	16	43	75	54	45	32	65	53
ALIEN 3	LJN	Plates-formes	Super Nintendo	E	24	65	71	73	78	74	82	79
ALIEN SYNDROME	Sims	Aventure	Game Gear	C	9	65	72	75	80	76	75	78
ALIENSTORM	Sega	Beat'em all	Megadrive	D	1	72	93	—	73	78	70	90
ALIENSTORM	Sega	Beat'em all	Sega	C	8	65	70	75	70	65	70	80
ALISIA DRAGOON	Sega	Beat'em all	Megadrive	D	6	50	96	88	95	76	73	94
ALPHA MISSION 2	SNK	Shoot'em up	Neo Geo	G	1	73	92	—	82	92	78	90
ALTERED SPACE	Imagesoft	Aventure	Game Boy	C	4	95	96	98	90	96	98	98

TITRE	EDITEUR	GENRE	CONSOLE	PRIX	PARU DANS N°	PRESENTATION %	GRAPHISMES %	ANIMATION %	BANDE SON %	JOUABILITE %	DUREE %	INTERET %
ANDRO DUNOS	Visco Games	Shoot'em up	Neo Geo	F	12	50	40	50	55	60	40	45
ANOTHER WORLD	Delphine Software	Aventure	Super Nintendo	E	15	98	90	92	88	85	85	92
APB	Tengen	Simulation	Lynx	C	2	60	50	—	70	55	65	58
AQUATIC GAMES	Electronic Arts	Sport	Megadrive	C	14	65	76	70	58	40	50	65
ARCADE SMASH HIT	Virgin	Arcade	Sega	—	11	61	58	53	60	78	58	46
AREA 88	Capcom	Arcade	Super Famicom	E	1	89	80	—	85	75	65	77
ARIEL THE LITTLE MERMAID	Sega	Aventure	Game Gear	C	19	40	70	65	70	50	20	45
ARIEL THE LITTLE MERMAID	Disney	Aventure	Megadrive	D	17	55	65	60	68	56	30	43
ART OF FIGHTING	SNK	Beat'em all	Neo Geo	F	18	85	90	95	90	88	95	96
ASTERIX	Infogrames	Plates-formes	Game Boy	C	21	25	85	70	70	68	72	74
ASTERIX	Sega	Plates-formes	Megadrive	D	24	70	82	80	60	87	75	80
ASTERIX	Sega	Plates-formes	Sega	C	5	78	88	89	41	73	84	78
ASTERIX	Infogrames	Plates-formes	Super NES	D	22	73	83	85	67	82	80	83
ATOMIC ROBO-KID	UFL	Shoot'em up	Combo AV	—	14	93	95	81	95	89	86	91
ATOMIC RUNNER	Data East	Shoot'em up	Megadrive	D	13	78	80	75	82	85	70	79
AVENTURES MAGIQUES DE MICKEY	Capcom	Plates-formes	Super Famicom	F	14	67	97	93	78	92	75	93
AWESOME GOLF	Atari	Sport	Lynx	C	6	92	82	83	95	96	92	93
AX BATTLER	Sega	Aventure	Game Gear	C	11	72	75	71	78	82	85	72
AXELAY	Konami	Shoot'em up	Super Famicom	F	12	96	95	96	93	92	88	96
B.C. KID	Hudson Soft	Plates-formes	Game Boy	C	18	51	76	91	83	92	87	90
B.O.B.	Electronic Arts	Plates-formes	Megadrive	D	22	78	79	88	86	78	87	89
B.O.B.	Electronic Arts	Plates-formes	Super Nintendo	E	22	82	80	84	80	81	90	90
BACK TO THE FUTURE II	Imageworks	Aventure	Sega	C	5	55	35	40	40	40	40	30
BACK TO THE FUTURE III	Image Works	Plates-formes	Sega	D	9	60	75	—	70	75	40	50
BAD OMEN	Hot B	Réflexion	Megadrive	E	7	83	77	88	78	80	85	75
BAD'N RAD	Imagesoft	Aventure	Game Boy	C	6	50	80	85	70	70	90	85
BALLISTIX	Psygnosis	Arcade	PC Engine	D	6	96	70	72	55	62	76	60
BASEBALL STARS 2	SNK	Sport	Neo Geo	F	10	53	81	46	80	78	81	65
BASKETBRAWL	Atari	Arcade	Lynx	C	12	84	60	70	21	53	55	53
BATMAN RETURNS	Sega	Plates-formes	Game Gear	C	16	85	97	92	82	87	40	86
BATMAN RETURNS	Atari	Beat'em all	Lynx	C	12	46	87	85	67	78	51	46
BATMAN RETURNS	Sega	Beat'em all	Mega CD	E	22	75	79	84	95	79	82	79
BATMAN RETURNS	Sega	Beat'em all	Megadrive	D	17	51	43	76	81	75	67	64
BATMAN RETURNS	Konami	Beat'em all	Super Famicom	F	17	67	82	76	68	78	68	67
BATMAN THE RETURN OF THE JOKER	Sunsoft	Plates-formes	Game Boy	C	11	60	85	75	65	35	43	65
BATMAN: RETURN OF THE JOKER	Sunsoft	Plates-formes	NES	E	15	79	92	93	91	89	83	93
BATTLE BLAZE	Sammy	Beat'em all	Super Famicom	E	8	50	82	84	65	73	71	76
BATTLE DODGE BALL	Banpresto	Sport	Super Famicom	E	1	65	91	—	67	52	78	64
BATTLE LODE RUNNER	Hudson Soft	Plates-formes	PC Engine	D	19	67	66	49	74	86	87	79
BATTLE MANIA	Vic Tokai	Shoot'em up	Megadrive	D	8	37	51	92	56	34	41	50
BATTLE OF OLYMPUS	Broderbund	Aventure	NES	D	2	82	70	—	69	77	85	79
BATTLECLASH	Nintendo	Shoot'em up	Super Nintendo	D	19	73	76	80	68	84	43	72
BATTLETOADS	Tradewest	Beat'em all	Game Boy	C	16	63	68	72	62	78	69	71
BATTLETOADS	Tradewest	Beat'em all	Megadrive	D	21	83	67	84	70	92	85	94
BATTLETOADS	Tradewest	Plates-formes	NES	D	9	90	90	—	87	92	90	90
BEAST WARRIOR	Riot	Beat'em all	Megadrive	D	3	81	58	50	68	44	45	38
BEETLEJUICE	LJN	Arcade	Game Boy	C	7	60	80	75	70	65	80	82
BEST OF THE BEST	Loriciel	Sport	Super NES	D	14	78	75	81	80	82	82	92
BEST OF THE BEST CHAMPIONSHIP KARATE	Loriciel	Sport	Game Boy	C	19	75	79	86	64	82	80	85
BEST OF THE BEST CHAMPIONSHIP KARATE	Loriciel	Sport	NES	D	19	78	80	88	76	83	81	85

TITRE	EDITEUR	GENRE	CONSOLE	PRIX	PARU DANS N°	PRESENTATION %	GRAPHISMES %	ANIMATION %	BANDE SON %	JOUABILITE %	DUREE %	INTERET %
BILL & TED'S EXCELLENT ADVENTURE	Nintendo	Plates-formes	Game Boy	C	2	70	75	—	92	99	99	83
BILL LAIMBEER'S COMBAT BASKET BALL	Hudson Soft	Sport	Super Nintendo	F	8	86	65	68	72	86	86	83
BILL WALSH COLLEGE FOOTBALL	Electronic Arts	Sport	Megadrive	D	23	55	71	67	69	76	78	72
BIO SHIP PALADIN	Sega	Shoot'em up	Megadrive	D	3	—	80	75	75	80	70	75
BLACK HOLE ASSAULT	Micronet	Beat'em all	Mega CD	E	14	93	73	68	65	52	41	46
BLADES OF STEEL	Palcom	Sport	Game Boy	C	9	50	75	80	50	80	90	80
BLASTER MASTER	Sunsoft	Aventure	NES	D	8	60	70	—	79	92	88	91
BLAZEON	Atlus	Shoot'em up	Super Famicom	F	13	23	92	75	91	74	86	62
BLOCK OUT	Electronic Arts	Réflexion	Megadrive	D	1	78	85	—	78	93	90	91
BLOWOUT	Kemco	Plates-formes	NES	D	9	65	60	62	65	68	63	63
BLUE SHADOW	Taito	Shoot'em up	NES	C	6	55	77	82	40	91	78	85
BOMBER MAN '93	Hudson Soft	Réflexion	PC Engine	D	17	86	86	84	72	90	84	84
BONANZA BROS	Nec Avenue / Sega	Arcade	PCE CD-ROM	E	13	70	65	85	75	85	28	60
BONANZA BROS	Sega	Arcade	Sega	C	10	70	79	—	70	80	35	50
BOULDER DASH	Nintendo	Plates-formes	Game Boy	C	1	84	79	—	75	94	91	90
BOULDER DASH	Nintendo	Plates-formes	NES	D	3	75	80	74	72	78	96	96
BOXING	Sega	Sport	Megadrive	F	12	90	78	—	72	53	49	52
BOXXLE	FCI	Réflexion	Game Boy	C	3	85	65	50	75	83	86	60
BROWNING	Telenet	Beat'em all	PCE CD-ROM	F	8	55	66	66	74	42	52	52
BUBBLE BOBBLE	Taito	Plates-formes	Sega	C	6	90	93	—	93	90	84	88
BUBBLE GHOST	FCI / Infogrames	Réflexion	Game Boy	C	7	55	80	80	80	85	76	80
BUBSY	Accolade	Plates-formes	Megadrive	D	23	90	87	92	87	80	90	90
BUBSY	Accolade	Plates-formes	Super NES	D	22	93	91	94	91	90	90	95
BUCK ROGERS	Electronic Arts	Simulation	Megadrive	D	7	88	61	75	72	79	65	80
BUGS BUNNY II	Kemco	Plates-formes	Game Boy	C	5	80	89	92	76	95	92	90
BUILDERLAND	Loriciel	Réflexion	PCE CD-ROM	E	10	45	50	40	40	50	65	68
BULLS VS BLAZERS	Electronic Arts	Sport	Megadrive	E	20	85	91	89	86	78	92	90
BULLS VS BLAZERS AND THE NBA PLAYOFFS	Electronic Arts	Sport	Super NES	E	18	85	92	88	80	75	90	90
BULLS VS LAKERS	Electronic Arts	Sport	Megadrive	C	12	85	89	87	74	89	88	92
BURAI FIGHTER	Atari	Shoot'em up	Game Boy	C	1	65	85	—	89	92	89	90
BURGERTIME DELUXE	Data East	Plates-formes	Game Boy	C	11	64	59	52	77	79	60	71
BURNING FIGHT	SNK	Beat'em all	Neo Geo	G	5	80	70	80	80	97	85	92
BUSTER BALL	Riverhill	Arcade	Game Gear	C	9	30	35	50	35	25	25	30
CACOMA KNIGHT	Datam	Réflexion	Super Famicom	F	18	85	84	76	75	73	82	80
CADASH	Taito	Aventure	Megadrive	D	12	75	56	61	78	79	81	75
CAESAR'S PALACE	Sega	Aventure	Game Boy	C	3	93	90	—	87	92	91	91
CAL. 50	Bisco	Beat'em all	Megadrive	D	4	86	68	68	65	76	48	76
CALIFORNIA GAMES	Epyx	Sport	NES	D	4	45	40	35	32	42	34	20
CAMEL TRY	Taito	Réflexion	Super Famicom	F	10	25	25	88	25	90	78	72
CAPTAIN PLANET	Sega	Plates-formes	Megadrive	D	19	72	67	65	43	49	60	53
CAPTAIN PLANET	Mindscape	Shoot'em up	NES	D	5	58	52	—	48	57	56	56
CASTLE OF ILLUSION	Sega	Plates-formes	Megadrive	D	HS	92	97	—	89	96	88	95
CASTLEVANIA II	Konami	Aventure	Game Boy	C	11	75	79	53	80	50	76	82
CASTLEVANIA III: DRACULA'S CURSE	Konami	Plates-formes	NES	D	18	77	92	85	95	90	85	96
CAVEMAN NINJA	Elite	Plates-formes	NES	—	10	70	88	—	45	71	65	70
CENTURION	Electronic Arts	Shoot'em up	Megadrive	D	1	89	93	—	93	90	84	88
CHAKAN	Sega	Plates-formes	Megadrive	D	17	85	68	70	92	85	91	88
CHAMPION OF EUROPE	Tecmagik	Plates-formes	Sega	C	10	80	80	79	60	77	79	70
CHASE H.Q.	Taito	Arcade	Game Boy	C	3	82	65	60	65	60	50	52
CHECKERED FLAG	Atari	Conduite	Lynx	C	3	55	59	61	62	65	50	45

TITRE	EDITEUR	GENRE	CONSOLE	PRIX	PARU DANS N°	PRESENTATION %	GRAPHISMES %	ANIMATION %	BANDE SON %	JOUABILITE %	DUREE %	INTERET %
CHESS MASTER	Nintendo	Réflexion	Game Boy	C	HS	96	82	—	78	97	98	96
CHESSMASTER	Software Toolworks	Réflexion	Game Gear	C	9	90	81	85	75	92	97	97
CHESTER CHEETAH	Kaneco	Plates-formes	Super NES	E	18	71	93	96	88	89	56	77
CHEVALIERS DU ZODIAQUE	Toei	Aventure	Game Boy	D	3	80	45	42	47	70	55	50
CHIKI CHIKI BOYS	Sega	Plates-formes	Megadrive	D	16	78	82	77	85	91	83	87
CHOPLIFTER II	Broderbund	Arcade	Game Boy	C	8	80	92	92	55	81	87	93
CHRIS NO BOOKEN	Pack in Video	Plates-formes	PCE CD-ROM	D	6	35	65	78	67	68	88	37
CHUCK II: SON OF CHUCK	Core Design	Plates-formes	Game Gear	D	24	61	86	86	84	80	65	83
CHUCK ROCK	Sega	Plates-formes	Game Gear	C	15	52	82	87	51	83	73	82
CHUCK ROCK	Virgin	Plates-formes	Megadrive	C	11	89	90	—	92	91	89	90
CHUCK ROCK	Virgin	Plates-formes	Sega	D	11	88	80	—	85	85	90	90
CHUCK ROCK II	Core Design	Plates-formes	Megadrive	D	23	67	84	84	79	75	83	87
CLEYLANCER	Masaya	Shoot'em up	Megadrive	D	11	95	76	88	90	93	87	87
CONAN	Telenet	Plates-formes	PCE CD-ROM	D	8	94	65	71	88	88	64	52
COOL SPOT	Virgin Games	Plates-formes	Megadrive	D	21	75	90	90	94	80	80	92
COOL WORLD	Ocean	Aventure	Super Nintendo	E	19	65	94	85	86	65	55	57
CORPORATION	Virgin	Aventure	Megadrive	D	10	80	75	—	70	80	85	70
CORVETTE ZR1 CHALLENGE	MB Games	Conduite	NES	D	10	42	40	76	58	78	60	65
CORYOON	Naxat	Shoot'em up	PC Engine	D	6	85	85	92	88	96	85	89
COTTON: FANTASTIC NIGHT DREAMS	Hudson Soft	Shoot'em up	PCE CD-ROM	E	19	60	80	90	79	92	75	88
CRACKOUT	Palcom	Arcade	NES	D	11	58	70	72	72	88	78	82
CREST OF WOLF	Hudson Soft	Beat'em all	PCE CD-ROM	F	18	76	86	71	44	48	60	65
CROSSED SWORDS	Alpha	Shoot'em up	Neo Geo	F	4	89	72	92	81	77	54	78
CRUDE BUSTER	Data East	Beat'em all	Megadrive	D	8	74	62	87	57	88	45	60
CRYING	Sega	Shoot'em up	Megadrive	D	16	55	92	86	95	86	83	86
CRYSTAL MINES II	Atari	Arcade	Lynx	C	9	75	88	90	65	94	92	91
CRYSTAL WARRIOR	Sega	Arcade	Game Gear	C	11	72	70	45	71	78	92	89
CYBER LIP	SNK	Beat'em all	Neo Geo	H	HS	77	97	—	96	35	25	67
CYBORG JUSTICE	Sega	Beat'em all	Megadrive	D	19	69	82	81	72	85	71	80
DAHNA	IGS	Beat'em all	Megadrive	E	5	76	68	92	42	65	78	68
DAISENPU CUSTOM	Nec Avenue	Shoot'em up	PC Engine	D	1	25	75	—	87	91	71	76
DARIUS TWIN	Taito	Shoot'em up	Super Famicom	C	HS	87	96	—	76	82	88	89
DARKWING DUCK	Capcom	Plates-formes	Game Boy	C	23	65	80	81	85	93	95	89
DARKWING DUCK	Capcom	Plates-formes	NES	—	23	65	80	90	85	93	95	88
DAVID CRANE'S AMAZING TENNIS	Electronic Arts	Sport	Super NES	E	16	80	72	85	89	82	87	92
DAVIS CUP TENNIS	Micro World	Sport	PCE CD-ROM	D	10	58	81	73	88	68	83	73
DAVIS CUP WORLD TOUR	Loriciel	Sport	Megadrive	E	23	85	73	92	73	82	86	90
DEAD DANCE	Jaleco	Beat'em all	Super Famicom	F	18	68	91	88	63	86	88	68
DEATH DUEL	Sega	Aventure	Megadrive	D	15	96	90	71	55	94	70	85
DECAP'ATTACK	Sega	Plates-formes	Megadrive	D	3	82	85	96	82	85	90	92
DEFENDER OF THE CROWN	Palcom	Aventure	NES	C	5	68	62	—	68	55	50	54
DEFENDERS OF OASIS	Sega	Aventure	Game Gear	C	17	94	95	87	92	89	90	94
DENNIN ALESTE	Compile	Shoot'em up	Mega CD	E	17	74	71	89	93	89	78	82
DESERT STRIKE RETURN TO THE GULF	Electronic Arts	Shoot'em up	Megadrive	D	7	91	89	—	89	95	92	85
DESERT STRIKE: RETURN TO THE GULF	Electronic Arts	Shoot'em up	Super NES	E	15	87	85	83	75	85	87	86
DEVASTATOR	Telenet	Beat'em all	Mega CD	F	20	92	70	50	85	60	25	35
DEVIL CRASH	Technosoft	Réflexion	Megadrive	D	3	67	92	90	73	89	71	89
DEVIL'S COURSE	T&E Soft	Sport	Super Famicom	F	24	10	86	70	50	86	75	78
DEVILISH	Genki	Arcade	Game Gear	C	HS	88	83	—	80	88	81	80
DIGGER	Nintendo	Plates-formes	NES	D	4	80	60	—	75	71	73	80

TITRE	EDITEUR	GENRE	CONSOLE	PRIX	PARU DANS N°	PRESENTATION %	GRAPHISMES %	ANIMATION %	BANDE SON %	JOUABILITE %	DUREE %	INTERET %
DIMENSION FORCE	Asmik	Shoot'em up	Super Famicom	E	4	35	42	75	64	70	34	35
DINOLAND	Wolfteam	Arcade	Megadrive	E	2	65	72	—	56	78	60	64
DINOLYMPICS	Atari	Réflexion	Lynx	C	18	70	88	85	90	80	94	92
DIRTY LARRY RENEGADE COP	Atari	Aventure	Lynx	C	17	59	76	75	57	54	46	50
DORAMON II	Hudson	Plates-formes	PC Engine	D	6	72	93	81	85	89	70	82
DOUBLE DRAGON	Ballistic	Beat'em all	Megadrive	C	9	53	82	—	40	85	35	59
DOUBLE DRAGON II	Acclaim	Beat'em all	Game Boy	C	9	80	80	75	75	85	70	80
DOUBLE DRAGON II	Sega	Beat'em all	Game Boy	C	3	83	82	—	81	82	80	81
DOUBLE DRAGON II	Palsoft	Beat'em all	Megadrive	E	5	87	74	77	69	70	35	71
DOUBLE DRAGON III	Acclaim	Beat'em all	NES	C	9	70	74	—	52	45	60	60
DR. FRANKEN	Elite	Arcade	Game Boy	C	13	74	71	78	88	75	85	78
DR. MARIO	Nintendo	Réflexion	Game Boy	C	1	82	82	—	91	95	94	95
DRACULA	Konami	Beat'em all	Super Famicom	E	3	82	63	90	74	92	68	78
DRACULA THE UNDEAD	Hand Made Software	Aventure	Lynx	C	17	74	81	85	90	89	45	65
DRAGON BALLZ	Bandai	Beat'em all	Super Famicom	F	20	75	85	88	82	80	85	88
DRAGON CRYSTAL	Sega	Aventure	Sega	C	6	65	60	72	65	85	82	88
DRAGON EGG	NCS	Plates-formes	PC Engine	D	4	80	69	73	69	86	51	78
DRAGON SABER	Namcot	Shoot'em up	PC Engine	D	6	48	79	82	75	88	68	75
DRAGON'S EYE	Home Data	Réflexion	Megadrive	D	5	72	90	41	95	89	96	71
DRAGON'S LAIR	Elite	Aventure	Game Boy	D	8	65	93	75	73	88	80	93
DRAGON'S LAIR	Elite	Aventure	NES	C	6	60	85	85	86	20	42	31
DUNGEON MASTER: THERON'S QUEST	Hudson Soft	Aventure	PCE CD-ROM	E	23	89	69	72	90	70	68	85
DYNA WARS	Irem	Plates-formes	Super Famicom	F	10	66	86	81	76	92	91	88
DYNABLASTER	Hudson Soft	Arcade	NES	D	14	70	72	50	75	95	95	82
EARNEST EVANS	Wolfteam	Aventure	Megadrive	E	6	91	74	82	91	40	72	76
ECCO	Novotrade	Aventure	Game Gear	D	24	69	88	90	69	87	83	90
ECCO THE DOLPHIN	Sega	Aventure	Megadrive	D	18	88	95	96	90	82	82	92
EDONO KIBA	Telenet	Beat'em all	Super Famicom	D	17	80	74	88	88	79	82	83
EL VIENTO	Wolfteam	Beat'em all	Megadrive	D	3	87	78	88	76	83	79	82
ELFARIA	Hudson Soft	Aventure	Super Famicom	D	22	60	80	83	83	82	82	72
ELITE	Imagineer	Aventure	NES	D	13	90	90	94	81	86	98	96
ERIC CANTONA FOOTBALL CHALLENGE	Elite	Sport	Super Nintendo	D	23	88	82	86	80	92	95	94
ERNEST EVANS	Telenet	Beat'em all	Mega CD	F	19	90	88	70	60	88	30	35
ETERNAL CITY	Naxat	Beat'em all	PC Engine	C	HS	80	34	—	32	45	85	44
EUROPEAN CLUB SOCCER	Virgin	Sport	Megadrive	—	11	78	78	72	84	71	87	74
EVANDER HOLYFIELD BOXING	Sega	Sport	Game Gear	C	20	86	87	75	67	68	86	83
EX-MUTANTS	Sega	Plates-formes	Megadrive	D	17	76	82	75	84	81	83	85
EXHAUST HEAT	Seta	Conduite	Super Famicom	F	8	79	71	79	80	85	83	80
EXILE	Renovation	Aventure	Megadrive	D	10	60	65	75	65	75	45	70
EXILE II	Riot	Aventure	PCE CD-ROM	D	15	89	75	75	80	85	60	75
F- ZERO	Nintendo	Conduite	Super Famicom	E	HS	88	94	—	87	92	88	91
F-15 STRIKE EAGLE	Microprose	Simulation	NES	D	8	67	69	45	56	68	52	60
F-22 INTERCEPTOR	Electronic Arts	Simulation	Megadrive	D	4	96	92	—	81	93	92	93
F.1 RACE	Nintendo	Conduite	Game Boy	C	1	95	90	—	85	95	92	95
F1 GRAND PRIX	Varie	Simulation	Megadrive	E	5	25	67	78	43	46	23	34
F1 GRAND PRIX	Vidéo System	Simulation	Super Famicom	F	11	85	55	76	62	86	84	78
F1 GRAND PRIX PART II	Video System	Conduite	Super Famicom	F	19	82	70	92	83	88	86	84
F1 HERO MD	Varie	Simulation	Megadrive	E	9	25	65	56	60	87	50	41
F1 POLE POSITION	Ubi Soft	Conduite	Game Boy	C	24	60	73	82	75	50	50	80
F1 POLE POSITION	Humans	Conduite	Super Nintendo	D	23	86	90	92	75	88	91	93

TITRE	EDITEUR	GENRE	CONSOLE	PRIX	PARU DANS N°	PRESENTATION %	GRAPHISMES %	ANIMATION %	BANDE SON %	JOUABILITE %	DUREE %	INTERET %
F15 STRIKE EAGLE	Microprose	Simulation	Game Boy	C	20	77	76	81	85	82	69	79
FACEBALL 2000	BPS	Arcade	Super Nintendo	E	15	46	72	34	49	80	67	53
FACTORY PANIC	Sega	Réflexion	Game Gear	C	6	62	65	78	82	76	87	87
FAERY TALE ADVENTURE	Electronic Arts	Aventure	Megadrive	D	1	89	91	—	78	88	92	95
FANTASIA	Sega	Plates-formes	Megadrive	E	1	87	93	—	82	66	62	71
FANTASTIC DIZZY	Codemasters	Aventure	Megadrive	D	24	77	75	49	72	69	85	78
FANTASY ZONE	Sanritsu	Shoot'em up	Game Gear	C	1	85	90	—	88	70	65	65
FATAL FURY	Takara	Beat'em all	Megadrive	D	20	66	82	73	69	71	80	84
FATAL FURY	SNK	Beat'em all	Neo Geo	F	7	52	90	98	89	89	61	72
FATAL FURY	Takara	Beat'em all	Super Famicom	F	17	65	83	80	35	73	65	79
FATAL FURY 2	SNK	Beat'em all	Neo Geo	G	18	50	96	98	98	95	96	97
FATAL REWIND	Electronic Arts	Plates-formes	Megadrive	D	4	88	90	—	81	84	82	83
FELIX LE CHAT	Hudson Soft	Plates-formes	Game Boy	C	22	62	73	80	79	88	75	88
FELIX THE CAT	Hudson Soft	Plates-formes	NES	D	19	67	72	80	73	92	78	87
FIGHTING MASTERS	Treco	Beat'em all	Megadrive	E	5	65	86	76	67	73	69	72
FINAL FANTASY: MYSTIC QUEST	Square Soft	Aventure	Super NES	E	15	76	85	62	95	85	75	68
FINAL FIGHT	Sega	Beat'em all	Mega CD	F	18	92	85	92	88	93	72	92
FINAL FIGHT	Capcom	Beat'em all	NES	E	12	55	45	62	62	58	35	57
FINAL FIGHT 2	Capcom	Beat'em all	Super Famicom	E	22	89	80	68	78	80	80	80
FINAL MATCH TENNIS	Human Creative Group	Sport	PC Engine	D	HS	93	96	—	92	96	93	95
FINAL SOLDIER	Hudson Soft	Shoot'em up	PC Engine	D	1	89	85	—	67	91	71	68
FIRE FIGHTER	Mindscape	Plates-formes	Game Boy	C	21	49	80	76	84	85	70	82
FIRE MUSTANG	Taito	Shoot'em up	Megadrive	D	2	72	76	—	81	92	68	76
FLASHBACK	Delphine Software	Aventure	Megadrive	D	18	95	92	98	85	86	80	96
FLINTSTONES	Taito	Arcade	NES	D	13	77	79	—	54	73	70	74
FLINTSTONES	Grandslam	Arcade	Sega	C	7	45	50	50	45	50	40	30
FOOTBALL FRENZY	SNK	Sport	Neo Geo	H	8	70	88	91	96	93	91	92
FOOTBALL INTERNATIONAL	Tonkin House	Sport	Game Boy	C	10	65	36	70	42	89	80	89
FORGOTTEN WORLDS	Nec Avenue	Shoot'em up	PCE CD-ROM	E	9	50	67	37	89	90	65	71
FORGOTTEN WORLDS	Sega	Shoot'em up	Sega	D	1	78	89	—	62	73	47	62
FORMATION SOCCER	Human	Sport	Super Famicom	E	4	88	75	91	87	79	92	83
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP	Domark	Conduite	Megadrive	D	23	83	85	96	92	95	95	95
FORTIFIED ZONE	Jaleco	Arcade	Game Boy	C	5	75	60	85	90	91	50	82
FOUR PLAYER'S TENNIS	ASMK	Sport	NES	D	11	81	52	48	30	75	81	79
G-LOC	Sega	Shoot'em up	Game Gear	C	HS	86	81	—	91	54	73	77
G-LOC	Sega	Shoot'em up	Sega	D	5	72	75	—	50	78	75	79
G-LOC AIR BATTLE	Sega	Shoot'em up	Megadrive	D	19	75	71	79	84	86	73	73
GALAGA 91	Namcot	Shoot'em up	Game Gear	C	4	30	55	72	60	64	59	52
GALAHAD	Electronic Arts	Plates-formes	Megadrive	D	13	91	86	—	90	84	90	86
GALAXY 5000	Activision	Conduite	NES	D	3	91	89	—	92	91	91	91
GALAXY FORCE	Sega	Shoot'em up	Sega	D	HS	79	92	—	51	93	79	85
GALAXY FORCE 2	CRI	Shoot'em up	Megadrive	D	3	84	62	52	83	51	32	37
GARGOYLE'S QUEST	Capcom	Aventure	Game Boy	B	HS	92	81	—	96	84	97	96
GARGOYLE'S QUEST II: THE DEMON DARKNESS	Capcom	Plates-formes	NES	D	22	51	85	83	85	80	92	92
GATE OF THUNDER	Hudson Soft	Shoot'em up	PCE CD-ROM	E	8	77	74	93	92	96	80	95
GAUNTLET II	Nintendo	Aventure	Game Boy	C	7	80	81	—	88	90	88	88
GEAR STADIUM	Namcot	Sport	Game Gear	C	3	45	46	75	60	54	62	61
GENERAL CHAOS	Electronic Arts	Arcade	Megadrive	D	23	40	72	70	55	64	75	79
GEORGE FOREMAN'S K.O. BOXING	Flying Edge	Sport	Game Gear	C	16	25	65	40	35	30	10	20
GG SHINOBI	Sega	Beat'em all	Game Gear	C	HS	65	89	—	65	85	68	81

TITRE	EDITEUR	GENRE	CONSOLE	PRIX	PARU DANS N°	PRESENTATION %	GRAPHISMES %	ANIMATION %	BANDE SON %	JOUABILITE %	DUREE %	INTERET %
GHOST PILOTS	SNK	Shoot'em up	Neo Geo	G	1	65	91	—	77	87	35	88
GHOSTBUSTERS 2	Activision	Beat'em all	Game Boy	C	4	50	60	70	50	71	72	70
GHOSTBUSTERS 2	Hal Laboratory	Beat'em all	NES	C	9	21	45	43	81	58	54	58
GOAL	Jaleco	Sport	NES	D	2	55	34	—	43	41	28	33
GODS	Mindscape	Plates-formes	Super NES	E	18	42	68	71	85	88	75	77
GODZILLA MONSTER OF MONSTERS	Toho CO	Beat'em all	NES	D	10	76	73	45	62	65	75	61
GOEMON GANBARRE	Konami	Aventure	Super Famicom	E	1	64	93	—	70	77	86	80
GOKURAKU CHUKA TAISEN	Taito	Shoot'em up	PC Engine	D	9	62	80	75	45	79	69	62
GOLDEN AXE II	Sega	Aventure	Megadrive	D	4	73	92	91	84	94	72	89
GOLDEN AXE III	Sega	Beat'em all	Megadrive	D	24	78	85	76	82	82	83	85
GOLDEN FIGHTER	Cultuyre Brain	Beat'em all	Super Famicom	E	14	75	65	35	73	30	40	35
GOLF	Nintendo	Sport	Game Boy	B	HS	96	91	—	95	94	99	98
GPX CYBER FORMULA	Taraka	Conduite	Super Famicom	F	9	50	62	88	73	85	50	52
GRADIUS	Konami	Shoot'em up	PC Engine	D	5	63	51	48	64	92	81	70
GRANADA	Wolfteam	Shoot'em up	Megadrive	D	6	70	71	—	70	75	70	76
GRANDSLAM TENNIS	Tenelet	Sport	Megadrive	D	12	91	82	—	84	86	89	85
GREENDOG	Sega	Plates-formes	Megadrive	D	14	64	80	76	82	60	59	70
GREMLINS 2	Nintendo	Plates-formes	Game Boy	C	1	92	88	—	75	91	69	80
GRIFFIN	Reno	Shoot'em up	Game Gear	C	3	55	76	58	78	85	60	69
GUN FORCE	Irem	Beat'em all	Super Famicom	F	15	34	76	84	69	73	64	71
GYNOUG	NCS	Shoot'em up	Megadrive	E	HS	89	93	—	93	90	84	88
HARD BALL III	Accolade	Sport	Megadrive	—	19	82	78	80	81	87	80	86
HARD DRIVIN'	Domark	Conduite	Lynx	C	5	60	84	80	75	65	50	88
HARD DRIVIN'	Tengen	Conduite	Megadrive	D	4	65	48	32	14	46	12	38
HARLEY'S HUMONGOUS ADVENTURE	Hi Tech	Plates-formes	Super NES	E	20	75	86	80	78	74	83	90
HAT TRICK HERO	Taito	Sport	Super Famicom	F	9	72	71	10	34	56	50	46
HAUNTING STARRING POLTERGUY	Electronic Arts	Aventure	Megadrive	D	24	82	74	83	75	68	76	83
HAWK F-123	Makesoftware	Shoot'em up	PC Engine	D	9	45	30	25	46	37	20	10
HEAVY NOVA	Micronet	Aventure	Megadrive	D	7	70	58	42	82	20	35	20
HEAVY WEIGHT CHAMP	Sega	Sport	Game Gear	C	7	75	72	60	70	55	65	62
HERO OF TONMA LEGENDIES	Irem	Beat'em all	PC Engine	D	HS	60	85	—	70	85	65	83
HIT THE ICE	Taito	Sport	Megadrive	D	20	89	82	80	75	78	67	68
HIT THE ICE	Taito	Sport	PC Engine	D	3	90	85	96	91	88	58	71
HIT THE ICE	Taito	Sport	Super NES	E	20	89	85	80	75	78	67	68
HOCKEY	Atari	Sport	Lynx	C	13	81	75	79	78	81	85	86
HOME ALONE	THQ	Plates-formes	Game Boy	C	12	70	75	68	76	88	79	81
HOME ALONE	Sega	Plates-formes	Game Gear	C	20	48	80	64	63	72	43	54
HOME ALONE	Sega	Plates-formes	Megadrive	D	17	70	76	57	69	51	46	47
HOME ALONE	Toy HQ	Plates-formes	Super Nintendo	F	8	92	65	54	65	72	85	79
HOME ALONE 2: LOST IN NEW YORK	Toy HQ	Plates-formes	Super NES	—	15	68	76	78	74	95	72	79
HOOK	Ocean	Plates-formes	NES	D	10	68	70	—	40	64	75	62
HOOK	Epic / Sony	Plates-formes	Super Famicom	F	11	87	92	89	74	89	43	72
HORROR STORY	Nec Avenue	Plates-formes	PCE CD-ROM	E	20	25	82	80	87	79	82	80
HUDSON HAWK	Sony Imagesoft	Plates-formes	Game Boy	C	14	61	81	85	83	87	29	40
HUMAN SPORTS FESTIVAL	Human	Sport	PCE CD-ROM	F	8	86	65	80	62	90	91	88
HUMANS	Ametek	Réflexion	Megadrive	D	23	82	70	84	61	74	86	84
HUNT FOR RED OCTOBER	Nintendo	Shoot'em up	Game Boy	C	2	88	87	—	88	92	89	90
HUNT FOR RED OCTOBER	Hi-Tech	Shoot'em up	NES	D	9	45	25	—	5	70	50	54
HYDRA	Tengen	Shoot'em up	Lynx	C	11	50	51	64	50	46	43	40
HYPER BASEBALL 92	Sega	Sport	Game Gear	C	11	65	71	70	63	75	65	63

TITRE	EDITEUR	GENRE	CONSOLE	PRIX	PARU DANS N°	PRESENTATION %	GRAPHISMES %	ANIMATION %	BANDE SON %	JOUABILITE %	DUREE %	INTERET %
HYPER ZONE	Haiken	Shoot'em up	Super Famicom	D	2	40	62	—	75	66	38	35
IKARI NO YOSAI	Jaleco	Beat'em all	Super Famicom	F	19	92	91	85	75	85	65	70
IMAGE FIGHT II	Irem Corp	Shoot'em up	PCE CD-ROM	E	18	65	80	80	63	65	73	79
IMMORTAL	Electronic Arts	Aventure	Megadrive	D	4	91	93	—	87	90	90	90
IMPERIUM	Vic Tokai	Shoot'em up	Super NES	D	17	70	74	67	82	75	59	72
INDIANA JONES	US Gold	Aventure	Game Gear	C	16	30	84	71	60	59	72	69
INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE	US Gold	Plates-formes	Megadrive	D	17	59	84	81	82	74	88	83
ISHIDO	Atari	Réflexion	Lynx	C	4	75	53	56	60	75	77	70
ISOLATED WARRIOR	Vap	Shoot'em up	NES	D	2	81	88	—	77	82	71	80
JACK NIKLAUS GOLF	Tradewest	Sport	Game Boy	C	20	43	87	80	84	87	90	92
JAMES BOND 007: THE DUEL	Domark	Plates-formes	Megadrive	D	20	73	84	83	87	70	89	78
JAMES BOND 007: THE DUEL	Domark	Plates-formes	Sega	C	22	78	73	77	80	68	70	53
JAMES BOND JR	THQ	Aventure	Super NES	D	15	64	56	61	65	69	74	61
JAMES POND 2	Millenium	Plates-formes	Game Boy	C	22	50	73	65	80	70	77	71
JERRY BOY	Epic / Sony	Plates-formes	Super Famicom	E	3	78	85	85	91	99	80	89
JEWEL MASTER	Sega	Beat'em all	Megadrive	D	2	70	70	—	85	80	75	79
JIM POWER	Microworld	Plates-formes	PCE CD-ROM	D	21	60	82	77	82	55	75	76
JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR	UBI Soft	Sport	Super Nintendo	—	16	84	88	86	87	78	89	88
JOE & MAC	Data East	Arcade	Super Famicom	E	4	73	93	95	94	54	87	84
JOE & MAC CAVEMAN NINJA	Elite	Beat'em all	Game Boy	C	22	82	76	81	79	59	67	72
JOE MONTANA FOOTBALL	Sega	Sport	Game Gear	D	8	50	40	52	35	30	40	30
JOE MONTANA II	Sega	Sport	Megadrive	D	5	80	82	—	88	80	80	81
JOHN MADDEN FOOTBALL '92	Electronic Arts	Sport	Megadrive	D	7	95	86	70	83	88	91	94
JORDAN VS BIRD	Electronic Arts	Sport	Game Boy	C	12	70	65	38	50	67	43	47
JORDAN VS BIRD	Electronic Arts	Sport	Megadrive	D	10	70	80	50	80	85	80	82
JUNGLE STRIKE	Electronic Arts	Shoot'em up	Megadrive	D	21	70	85	82	88	76	91	91
JUNKER'S HIGH	SIMS	Conduite	Megadrive	D	14	23	75	72	45	89	82	47
JURASSIC PARK	Sega	Plates-formes	Megadrive	E	24	77	70	78	88	79	86	83
KABUKI QUANTUM FIGHTER	Hal	Beat'em all	NES	—	2	90	89	—	81	92	89	90
KENDO RAGE	Datam	Plates-formes	Super Famicom	F	24	84	83	89	70	87	73	82
KICK BOXING	Micro World	Sport	PCE CD-ROM	D	14	69	82	85	73	80	70	79
KICKLE CUBICLE	Irem	Plates-formes	NES	D	4	65	78	—	50	70	53	63
KID CHAMELEON	Sega	Plates-formes	Megadrive	E	6	50	72	91	76	95	95	93
KID ICARUS	Nintendo	Plates-formes	Game Boy	C	11	75	56	82	56	82	73	76
KIKIKATAI	Natsume	Shoot'em up	Super Famicom	F	15	72	93	78	76	92	84	91
KING OF MONSTERS	Takara	Beat'em all	Megadrive	E	21	85	89	88	87	82	82	89
KING OF THE MONSTERS	SNK	Beat'em all	Neo Geo	G	2	80	94	—	85	80	78	91
KING OF THE ZOO	Nintendo	Sport	Game Boy	C	1	81	76	—	70	80	70	79
KING'S BOUNTY	Electronic Arts	Aventure	Megadrive	E	1	78	74	—	67	82	80	80
KIRBY'S ADVENTURE	HAL Laboratory	Plates-formes	NES	D	23	68	78	85	69	86	85	88
KIRBY'S DREAMLAND	Hal Laboratory	Plates-formes	Game Boy	C	17	56	76	74	75	92	72	85
KLAX	Atari	Réflexion	Lynx	C	HS	60	72	—	91	82	95	93
KLAX	Tengen	Réflexion	Megadrive	D	4	88	91	—	80	98	99	98
KLAX	Tengen	Réflexion	Sega	C	11	72	60	80	35	85	60	68
KNIGHT QUEST	Taito	Aventure	Game Boy	C	3	80	78	87	80	63	70	76
KONAMI HYPER SOCCER	Konami	Sport	NES	D	10	61	80	73	70	74	76	76
KONAMIC GOLF	Konami	Sport	Game Boy	C	4	80	80	98	87	90	94	92
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	Acclaim	Réflexion	Megadrive	D	12	85	88	—	87	90	90	90
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	Acclaim	Réflexion	Super NES	E	12	85	88	—	87	90	90	90
KUNG FOOD	Atari	Beat'em all	Lynx	C	12	30	57	58	40	34	46	40

TITRE	EDITEUR	GENRE	CONSOLE	PRIX	PARU DANS N°	PRESENTATION %	GRAPHISMES %	ANIMATION %	BANDE SON %	JOUABILITE %	DUREE %	INTERET %
KUNG-FU MASTER	Nintendo	Beat'em all	Game Boy	C	3	75	86	89	85	82	80	87
KUNIO'S SOCCER	Naxat	Sport	PCE CD-ROM	F	6	75	60	60	40	50	45	35
LAGOON	Kemco	Aventure	Super NES	E	9	75	80	85	75	88	90	85
LAND OF ILLUSION	Sega	Plates-formes	Game Gear	C	22	78	83	82	75	94	89	86
LANDSTALKER	Climax	Aventure	Megadrive	E	24	90	85	90	90	85	93	94
LASER GHOST	Sega	Arcade	Sega	D	5	68	52	—	48	70	65	71
LAST FIGHTERS TWIN	Banpresto	Beat'em all	Super Famicom	E	7	87	94	91	80	77	72	88
LAST RESORT	SNK	Shoot'em up	Neo Geo	F	10	70	95	80	90	95	90	95
LEADER BOARD GOLF	Atari	Sport	Game Gear	C	5	60	65	65	45	70	75	75
LEAGUE BOWLING	SNK	Sport	Neo Geo	H	HS	70	68	—	88	89	87	88
LEGEND OF SUCCESSFUL JOE	SNK	Sport	Neo Geo	G	3	90	80	60	80	40	15	30
LEGEND OF ZELDA	Nintendo	Aventure	Super Famicom	E	5	75	92	93	91	97	95	96
LEMMINGS	Psygnosis	Réflexion	Game Boy	C	18	82	88	92	84	86	98	92
LEMMINGS	Psygnosis	Réflexion	Lynx	C	22	88	90	94	89	95	95	95
LEMMINGS	Sunsoft	Réflexion	Megadrive	D	15	60	85	87	75	87	80	95
LEMMINGS	Ocean	Réflexion	NES	D	16	77	92	80	55	95	98	96
LEMMINGS	Sunsoft	Réflexion	PCE CD-ROM	D	17	85	82	80	90	88	—	90
LEMMINGS	Psygnosis	Réflexion	Sega	D	17	82	85	91	93	92	90	94
LEMMINGS	Sunsoft	Réflexion	Super Famicom	E	8	82	94	88	78	97	96	99
LETHAL WEAPON	Ocean	Plates-formes	Super Nintendo	E	18	80	84	78	88	90	86	86
LHX ATTACK CHOPPER	Electronic Arts	Simulation	Megadrive	D	13	88	83	—	66	85	90	89
LINE OF FIRE	Sega	Shoot'em up	Sega	C	5	52	46	—	41	58	28	36
LIQUID KID	Taito	Plates-formes	PC Engine	—	7	65	80	88	75	95	80	85
LITTLE NEMO DREAM MASTER	Taito	Plates-formes	NES	D	10	84	88	84	82	85	82	92
LOONEY TUNES	Sunsoft	Plates-formes	Game Boy	C	16	74	84	86	82	78	66	78
LORDS OF THUNDER	Hudson Soft	Shoot'em up	PCE CD-ROM	F	19	80	91	90	85	90	85	91
LOTUS TURBO CHALLENGE	Electronic Arts	Conduite	Megadrive	D	16	70	46	49	72	75	56	47
LOW-G-MAN	Taxan	Plates-formes	NES	D	5	80	60	—	55	81	76	80
LUCKY DIME CAPER	Sega	Plates-formes	Sega	—	4	90	87	92	86	92	66	88
LUNAR POOL	FCI	Arcade	NES	—	11	71	70	72	52	78	78	72
LYNX CASINO	Atari	Simulation	Lynx	C	11	20	50	70	24	75	69	64
MAC DONALD GLOBAL GLADIATORS	Virgin Games	Plates-formes	Megadrive	D	18	86	87	92	95	93	92	92
MAGIC SWORD	Capcom	Beat'em all	Super Famicom	E	9	70	93	75	70	91	74	68
MAGICAL CHASE	Paisoft	Shoot'em up	PC Engine	D	5	50	89	98	80	91	85	97
MAGICAL TARURUTO	Sega	Plates-formes	Megadrive	D	10	65	81	80	78	75	53	72
MAGICIAN LORD	SNK	Beat'em all	Neo Geo	H	HS	25	98	—	95	89	94	93
MANIAC MANSION	Lucasfilm	Aventure	NES	D	5	78	72	—	70	88	90	89
MARBLE MADNESS	Sega	Arcade	Game Boy	C	7	80	93	—	79	90	85	87
MARBLE MADNESS	Tengen	Arcade	Game Gear	—	12	70	82	78	71	75	78	82
MARBLE MADNESS	Electronic Arts	Arcade	Megadrive	D	10	55	85	70	93	57	80	82
MARBLE MADNESS	MB Games	Arcade	NES	D	3	79	87	—	81	93	82	85
MARBLE MADNESS	Virgin	Arcade	Sega	—	11	64	77	—	54	35	40	60
MARCHEN MAZE	Namcot	Beat'em all	PC Engine	C	HS	85	90	—	88	89	85	91
MARIO & YOSHI	Nintendo	Réflexion	Game Boy	C	17	52	85	51	80	91	90	90
MARIO & YOSHI	Nintendo	Réflexion	NES	D	17	52	80	51	75	89	88	86
MARIO LEMIEUX ICE HOCKEY	Sega	Sport	Megadrive	D	6	94	69	—	22	68	55	71
MARVEL LAND	Namco	Plates-formes	Megadrive	D	1	82	85	—	92	91	95	84
MASTER OF DARKNESS	Sega	Plates-formes	Sega	D	17	75	76	68	65	68	70	74
MASTER OF WEAPON	Taito	Shoot'em up	Megadrive	D	4	40	65	70	64	87	30	36
MAU RENJISI	Taito	Beat'em all	Megadrive	D	3	78	64	84	63	87	56	62

TITRE	EDITEUR	GENRE	CONSOLE	PRIX	PARU DANS N°	PRESENTATION %	GRAPHISMES %	ANIMATION %	BANDE SON %	JOUABILITE %	DUREE %	INTERET %
MAZIN SAGA	Sega	Beat'em all	Megadrive	D	22	60	77	85	79	80	85	79
MEGA LO MANIA	Sensible Software	Réflexion	Megadrive	D	18	91	68	54	93	67	90	91
MEGAMAN 2	Capcom	Plates-formes	NES	E	HS	93	96	—	92	96	93	95
MEGAMAN III	Capcom	Plates-formes	Game Boy	D	20	72	85	90	78	92	85	92
MERCS	Sega	Arcade	Megadrive	D	3	72	94	87	67	90	77	93
MERCS	Sega	Arcade	Sega	C	4	50	75	87	72	91	65	77
MESOPOTAMIA	Atlus	Shoot'em up	PC Engine	D	4	70	86	91	81	93	70	86
METAL JACK	Atlus	Beat'em all	Super Famicom	F	13	21	88	64	34	59	40	46
METAL STOKER	Face	Shoot'em up	PC Engine	D	1	75	85	—	65	88	86	85
MICK & MACK AS THE GLOBAL GLADIATORS	Sega	Plates-formes	Game Gear	C	20	82	87	95	80	93	90	92
MICK & MACK AS THE GLOBAL GLADIATORS	Sega	Plates-formes	Sega	C	20	75	73	90	86	82	89	90
MICKEY MOUSE	Kemco	Plates-formes	Game Boy	C	13	65	82	85	72	80	72	86
MICKEY MOUSE	Sega	Plates-formes	Game Gear	C	HS	86	91	—	90	87	88	89
MICKEY MOUSE II	Sega	Plates-formes	Sega	D	17	60	75	84	62	72	88	77
MICKEY MOUSE: A WORLD OF ILLUSION	Sega	Plates-formes	Megadrive	E	15	97	95	93	91	92	77	95
MICKEY'S CHASE	Capcom	Plates-formes	Game Boy	—	20	70	79	83	78	86	79	80
MICRO MACHINES	Codemasters	Conduite	NES	D	12	90	74	—	82	95	91	93
MIDNIGHT RESISTANCE	Sega	Arcade	Megadrive	E	HS	88	82	—	93	87	83	84
MIGHT AND MAGIC	Electronic Arts	Aventure	Megadrive	F	1	73	79	—	63	80	85	80
MISSION: IMPOSSIBLE	Konami	Réflexion	NES	D	6	80	54	—	71	80	85	84
MOONWALKER	Sega	Plates-formes	Sega	B	HS	94	93	—	93	84	75	81
MORTAL KOMBAT	Acclaim	Beat'em all	Megadrive	D	23	83	90	89	70	91	87	92
MORTAL KOMBAT	Acclaim	Beat'em all	Super Nintendo	E	23	80	92	89	86	90	90	92
MS PACMAN	Tengen	Arcade	Sega	D	13	75	65	75	40	60	95	90
MUHAMAD ALI HEAVYWEIGHT BOXING	Virgin Games	Sport	Megadrive	E	19	85	76	88	89	85	82	90
MUSYA	Datam	Plates-formes	Super Famicom	E	8	78	17	28	23	64	23	32
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	Electronic Arts	Sport	Megadrive	—	19	86	82	83	91	78	80	89
MUTATION NATION	SNK	Beat'em all	Neo Geo	G	9	80	95	95	90	70	80	84
MYSTIC QUEST	Square	Aventure	Game Boy	C	23	50	70	75	95	81	94	89
NASCAR	Konami	Conduite	Game Boy	C	7	83	71	41	75	39	76	41
NAVY SEALS	Nintendo	Beat'em all	NES	C	2	90	80	—	85	91	65	75
NBA ALL-STAR CHALLENGE	LNJ	Sport	Super Nintendo	E	24	70	81	76	70	79	68	69
NEMESIS II	Konami	Shoot'em up	Game Boy	C	3	85	91	90	86	90	90	92
NES OPEN	Nintendo	Sport	NES	D	12	86	79	54	41	80	75	76
NEUTOPIA II	Hudson	Aventure	PC Engine	D	3	73	88	92	79	93	88	91
NEW ADVENTURE ISLAND	Hudson Soft	Plates-formes	PCE CD-ROM	D	12	55	75	80	82	85	80	83
NEXAR	Naxat	Shoot'em up	PCE CD-ROM	D	18	90	80	91	96	94	73	85
NFL	Atari	Sport	Lynx	C	16	63	79	86	68	57	61	67
NFL FOOTBALL	Konami	Sport	Game Boy	—	15	50	55	72	50	55	42	45
NHL HOCKEY 94	Electronic Arts	Sport	Megadrive	D	24	80	75	85	88	88	85	86
NHLPA HOCKEY '93	Electronic Arts	Sport	Megadrive	D	14	50	70	85	92	86	83	84
NIGEL MANSELL F1 CHALLENGE	Gremlin Graphics	Conduite	Super Famicom	F	20	72	86	89	89	87	83	87
NINJA COMMANDO	Alpha	Shoot'em up	Neo Geo	B	11	80	85	85	90	90	85	92
NINJA GAIDEN	Tecmo	Arcade	Lynx	C	2	70	87	—	80	76	75	70
NINJA GAIDEN	Sega	Beat'em all	Megadrive	—	17	70	70	75	65	50	40	65
NINJA GAIDEN	Sega	Arcade	Sega	D	12	90	82	75	63	70	85	87
NINJA WARRIOR	Taito	Beat'em all	Mega CD	F	17	81	91	86	95	70	83	78
NORTH AND SOUTH	Infogrames / Kemco	Simulation	NES	D	5	86	70	75	86	61	92	81
OFF ROAD	Virgin Games	Conduite	Game Gear	C	17	76	84	84	78	88	91	95
OFF ROAD	Tradewest	Arcade	Megadrive	D	10	53	55	40	65	75	60	53

TITRE	EDITEUR	GENRE	CONSOLE	PRIX	PARU DANS N°	PRESENTATION %	GRAPHISMES %	ANIMATION %	BANDE SON %	JOUABILITE %	DUREE %	INTERET %
OLYMPIC GOLD	US Gold	Sport	Game Gear	C	11	85	86	90	84	78	85	86
OLYMPIC GOLD	US Gold	Sport	Megadrive	—	10	86	81	90	60	85	75	83
OLYMPIC GOLD	US Gold	Sport	Sega	—	10	82	78	84	55	92	75	87
OTHELLO	Nintendo	Réflexion	Game Boy	C	6	70	60	20	75	95	80	98
OUT OF THIS WORLD	Virgin Games	Aventure	Megadrive	D	20	95	80	91	88	83	75	85
OUT RUN	Sega	Conduite	Game Gear	C	6	83	84	83	75	82	82	88
OUT RUN	Sega	Conduite	Megadrive	—	1	85	91	—	74	76	72	76
OUT RUN EUROPA	Sega	Conduite	Game Gear	C	16	58	75	78	56	78	74	63
OUT RUN EUROPA	US Gold	Conduite	Sega	D	5	5	62	—	62	57	53	56
OUTLANDER	Mindscape	Beat'em all	Megadrive	E	18	53	65	70	85	64	62	66
OVER HAULED MAN 3	Masaya	Beat'em all	PC Engine	D	8	85	80	75	60	70	65	80
OZUMO	Namco	Sport	Super Famicom	F	16	63	66	72	76	35	53	43
PAC-MAN	Namco	Arcade	Game Boy	C	10	60	31	50	80	62	51	65
PAC-MANIA	Tengen	Arcade	Megadrive	D	14	73	75	83	63	80	60	65
PAC-MANIA	Tecmagik	Arcade	Sega	—	HS	80	86	—	83	91	84	90
PANG	Hudson Soft	Shoot'em up	Game Boy	C	22	73	72	80	66	75	79	79
PAPERBOY	Atari	Arcade	Lynx	C	HS	50	65	—	72	61	48	67
PAPERBOY	Atari	Arcade	Megadrive	D	7	82	73	—	78	38	65	62
PAPERBOY 2	Mindscape	Arcade	NES	D	13	43	45	31	79	22	8	5
PARASOL STARS	Taito	Plates-formes	PC Engine	D	HS	93	96	—	92	96	93	95
PARODIUS	Palcom	Shoot'em up	Game Boy	C	18	72	92	92	98	88	89	92
PARODIUS	Palcom	Shoot'em up	NES	D	20	75	85	90	80	90	70	90
PARODIUS	Konami	Shoot'em up	PC Engine	D	8	90	92	93	92	96	89	90
PARODRUS DA	Konami	Shoot'em up	Super Famicom	F	10	89	91	88	98	86	86	91
PC DENJIN	Hudson Soft	Shoot'em up	PC Engine	D	16	82	60	89	90	95	65	77
PC KID 2	Hudson	Aventure	PC Engine	D	1	50	78	—	82	95	87	91
PC KID III	Hudson Soft	Plates-formes	PC Engine	D	20	75	87	87	91	92	90	91
PENGO	Sega	Arcade	Game Gear	C	5	70	75	62	60	75	80	75
PGA TOUR GOLF	Electronic Arts	Sport	Super Nintendo	—	19	70	80	90	60	85	85	85
PGA TOUR GOLF II	Electronic Arts	Sport	Megadrive	D	19	87	89	80	95	96	90	95
PHALANX	Kemco	Shoot'em up	Super Famicom	F	12	92	93	86	76	78	74	91
PHANTASY STAR 3	Sega	Aventure	Megadrive	F	2	94	90	—	70	95	90	94
PHELIOS	Namco	Shoot'em up	Megadrive	C	10	80	75	75	87	70	65	70
PILOTWINGS	Nintendo	Simulation	Super Famicom	E	HS	93	96	—	92	96	93	95
PINBALL JAM	Atari	Arcade	Lynx	C	15	62	80	66	74	56	54	59
PIT FIGHTER	Atari	Beat'em all	Sega	D	19	82	42	46	62	73	72	67
PITFIGHTER	Domark	Beat'em all	Megadrive	D	6	88	68	—	72	88	78	81
PITFIGHTER	Sega	Beat'em all	Sega	C	14	62	40	42	56	65	40	44
POP'N MAGIC	Telenet	Plates-formes	Megadrive	E	12	84	90	53	78	21	86	27
POP'N TWIN BEE	Konami	Shoot'em up	Super Famicom	F	18	65	95	90	90	90	75	94
POPEYE 2	Activision	Plates-formes	Game Boy	C	20	65	80	84	89	86	75	69
POPILS	Tengen	Plates-formes	Game Gear	C	1	88	90	—	90	95	96	95
POPULOUS	Imagineer	Réflexion	Game Boy	C	20	85	83	80	82	80	90	93
POPULOUS	Nintendo	Réflexion	NES	E	13	85	84	82	88	65	98	86
POPULOUS	Tecmagik	Réflexion	Sega	—	HS	93	96	—	92	96	93	95
POPULOUS	Imaginen	Réflexion	Super Famicom	D	3	91	94	92	85	82	98	99
POPULOUS II: TWO TRIBES	Virgin Games	Réflexion	Megadrive	D	23	70	80	80	20	78	85	80
POWER BLADE	Taito	Beat'em all	NES	D	4	60	53	—	55	85	87	83
POWER ELEVEN	Hudson Soft	Sport	PC Engine	D	1	88	79	—	67	92	77	73
POWER FACTOR	Hand Made Software	Shoot'em up	Lynx	C	19	83	81	86	83	73	84	85

TITRE	EDITEUR	GENRE	CONSOLE	PRIX	PARU DANS N°	PRESENTATION %	GRAPHISMES %	ANIMATION %	BANDE SON %	JOUABILITE %	DUREE %	INTERET %
POWER GATE	Hudson Soft	Shoot'em up	PC Engine	D	2	45	50	—	65	50	75	35
POWER LEAGUE	Hudson Soft	Sport	PC Engine	E	2	60	66	—	45	85	80	65
POWER TENNIS	Hudson Soft	Sport	PC Engine	D	23	75	78	76	63	83	83	83
POWERMONGER	Electronic Arts	Réflexion	Megadrive	D	17	70	80	88	75	90	90	85
POWERMONGER	Imagineer	Simulation	Super NES	D	23	75	79	83	64	75	77	75
PREDATOR 2	Arena	Shoot'em up	Megadrive	E	16	55	83	70	73	83	45	69
PRINCE OF PERSIA	Virgin	Plates-formes	Game Boy	C	7	69	80	96	65	92	92	87
PRINCE OF PERSIA	Sega	Plates-formes	Game Gear	C	14	55	74	90	60	80	91	90
PRINCE OF PERSIA	Sega	Plates-formes	Megadrive	E	13	81	88	94	87	91	89	94
PRINCE OF PERSIA	Riverhill	Plates-formes	PCE CD-ROM	E	5	73	87	97	85	93	91	94
PRINCE OF PERSIA	Domark	Plates-formes	Sega	—	12	56	93	—	71	90	92	91
PRINCE OF PERSIA	Masaya	Plates-formes	Super Famicom	F	12	94	90	92	91	93	89	95
PRO FOOTBALL	Imagineer	Sport	Super Famicom	F	7	58	73	91	62	66	80	68
PRO SOCCER	Anco	Sport	Super Famicom	E	3	85	89	75	70	92	86	90
PROBOTECTOR	Konami	Shoot'em up	NES	D	HS	62	72	—	56	79	69	73
PROBOTECTOR II: RETURN OF THE EVIL FORCE	Konami	Shoot'em up	NES	D	18	68	63	65	72	63	78	70
PSYCHIC STORM	Telenet	Shoot'em up	PCE CD-ROM	D	7	93	81	87	68	91	72	80
PSYCHIC WORLD	Sega	Arcade	Game Gear	C	HS	85	73	—	65	74	77	84
PSYCHO DREAM	Telenet	Beat'em all	Super Famicom	F	16	52	72	42	64	60	27	32
PSYCHO FOX	Sega	Plates-formes	Sega	D	2	75	82	—	59	92	92	90
PUGSY	Psygnosis	Arcade	Megadrive	D	23	93	90	79	80	70	90	91
PUSH-OVER	Ocean	Réflexion	Super Nintendo	E	18	80	81	85	87	88	90	87
PUTT AND PUTTER	Atari	Sport	Game Gear	C	5	65	70	65	65	83	65	72
Q*BERT	NTVIC	Réflexion	Super NES	E	16	50	70	73	80	78	72	71
Q-BERT	Jaleco	Aventure	Game Boy	C	8	71	45	92	36	34	41	29
QIX	Telegames	Réflexion	Lynx	C	10	72	54	61	46	76	82	75
QUACKSHOT	Sega	Plates-formes	Megadrive	D	4	86	96	96	89	94	87	92
R-TYPE II	Irem Corp	Shoot'em up	Game Boy	C	18	70	82	84	72	65	65	72
R. TYPE	Irem	Shoot'em up	PC Engine	E	5	91	73	74	97	89	84	90
R.P.M. RACING	Interplay	Conduite	Super Famicom	F	9	82	22	50	63	82	76	69
R.TYPE	Irem	Shoot'em up	Game Boy	C	1	79	82	—	85	85	82	79
RACING SPIRIT	Irem	Conduite	PC Engine	D	1	70	67	—	80	85	80	80
RADAR MISSION	Nintendo	Simulation	Game Boy	C	1	77	90	—	81	83	72	60
RAGUY	Alpha	Aventure	Neo Geo	G	2	90	90	—	85	80	88	90
RAIDEN	Hudson	Arcade	PC Engine	D	5	25	88	89	89	92	85	91
RAIDEN DENSETSU	Toei	Arcade	Super Famicom	E	3	65	65	68	65	60	64	69
RAIDEN TRAD	Micronet	Arcade	Megadrive	E	1	65	71	—	66	43	42	67
RAINBOW ISLANDS	Sega	Plates-formes	Master System	D	21	58	78	79	76	86	80	80
RAINBOW ISLANDS	Ocean / Taito	Arcade	NES	D	10	75	80	84	78	85	82	88
RAMPART	Tengen	Arcade	Lynx	C	9	80	70	75	72	82	64	78
RAMPART	Tengen	Réflexion	Megadrive	D	16	55	68	68	71	61	75	65
RAMPART	Tengen	Arcade	Sega	C	6	40	61	—	60	88	80	85
RAMPART	Electronic Arts	Réflexion	Super NES	E	15	53	20	55	60	77	80	85
RANMA 1/2	Masaya	Beat'em all	PCE CD-ROM	D	15	97	86	90	92	94	85	95
RANMA 1/2 NEW	Masaya	Beat'em all	Super Famicom	F	18	85	88	81	87	80	85	83
RASTAN SAGA	Taito	Beat'em all	Game Gear	C	2	72	84	—	76	72	81	80
RAY X AMBER 2	Data West	Shoot'em up	PC Engine	D	1	15	89	—	91	87	72	66
RAY X AMBER 3	Datawest	Shoot'em up	PCE CD-ROM	D	13	30	96	90	65	85	20	70
RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE	Nintendo	Plates-formes	Game Boy	C	6	70	60	70	70	60	90	75
RESCUE RANGERS	Capcom	Plates-formes	NES	D	7	76	81	—	72	88	87	88

TITRE	EDITEUR	GENRE	CONSOLE	PRIX	PARU DANS N°	PRESENTATION %	GRAPHISMES %	ANIMATION %	BANDE SON %	JOUABILITE %	DUREE %	INTERET %
REVENGE OF THE GATORPINBALL	Nintendo	Arcade	Game Boy	C	HS	91	89	—	82	93	85	91
RINGS OF POWER	Electronic Arts	Aventure	Megadrive	D	7	95	55	60	88	30	97	85
RISKY WOODS	Electronic Arts	Plates-formes	Megadrive	D	17	62	93	81	78	76	78	93
ROAD BLASTER FX	Wolfteam	Conduite	Mega CD	E	17	92	71	87	82	79	51	47
ROAD RASH	Electronic Arts	Conduite	Megadrive	—	2	91	92	—	92	93	87	91
ROAD RASH II	Electronic Arts	Conduite	Megadrive	D	17	92	65	91	89	93	87	94
ROAD RUNNER	Sunsoft	Plates-formes	Super Famicom	F	16	67	93	92	77	67	78	87
ROBO ARMY	SNK	Beat'em all	Neo Geo	F	7	82	90	94	85	89	76	93
ROBO-SQUASH	Atari	Sport	Lynx	C	HS	80	80	—	75	85	70	78
ROBOCOD	Electronic Arts	Plates-formes	Megadrive	D	5	89	93	—	93	90	84	88
ROBOCOP	Nintendo	Beat'em all	Game Boy	C	HS	75	62	—	71	72	65	72
ROBOCOP 2	Ocean	Shoot'em up	NES	C	13	73	82	—	81	73	71	72
ROBOCOP 3	Ocean	Plates-formes	Super Nintendo	D	15	65	88	72	75	80	75	53
ROBOTRON 2084	Shadowsoft	Shoot'em up	Lynx	C	6	70	31	61	80	75	50	32
ROCKET KNIGHT ADVENTURES	Konami	Plates-formes	Megadrive	D	23	70	92	71	85	79	70	85
ROCKETEER	IGS	Arcade	Super Famicom	F	9	76	98	96	92	50	50	40
RODLAND	Sales Curve	Plates-formes	Game Boy	C	23	65	84	83	88	95	82	86
ROLLING THUNDER 2	Namcot	Beat'em all	Megadrive	E	5	83	83	87	81	89	91	90
ROLO TO THE RESCUE	Electronic Arts	Plates-formes	Megadrive	D	18	90	91	88	73	82	80	85
RUN ARK	Taito	Beat'em all	Megadrive	D	4	86	78	75	62	65	62	75
RUNNING BATTLE	Sega	Beat'em all	Sega	C	6	65	53	55	63	75	70	70
RUSHING BEAT	Jaleco	Beat'em all	Super Famicom	E	7	71	91	87	78	92	62	93
RUSHING BEAT NOUVELLE VERSION	Jaleco	Beat'em all	Super Famicom	F	14	40	88	55	73	91	67	73
RYGAR	Atari	Beat'em all	Lynx	C	HS	64	77	—	82	88	71	75
S.T.U.N. RUNNER	Atari	Arcade	Lynx	C	6	70	86	91	83	84	87	86
SAGAIA	Taito	Réflexion	Sega	C	11	85	90	65	90	85	80	82
SALAMANDER	Konami	Shoot'em up	PC Engine	D	6	72	70	88	55	91	72	81
SAMURAI SHODOWN	SNK	Beat'em all	Neo Geo	H	23	90	95	92	90	95	90	96
SCRAPYARD DOG	Atari	Plates-formes	Lynx	C	3	85	84	87	80	90	87	89
SEGA CHESS	Sega	Réflexion	Sega	C	6	75	70	60	60	80	95	88
SENGOKU	SNK	Beat'em all	Neo Geo	G	1	85	68	—	85	50	27	38
SENGOKU 2	SNK	Beat'em all	Neo Geo	H	20	80	90	90	85	80	80	83
SHADOW DANCER	Sega	Beat'em all	Sega	C	5	36	48	37	48	14	22	21
SHADOW OF THE BEAST	Atari	Beat'em all	Lynx	D	14	50	95	87	87	65	70	92
SHADOW OF THE BEAST	Electronic Arts	Beat'em all	Megadrive	E	5	90	93	92	85	67	80	75
SHADOW OF THE BEAST	Victor	Beat'em all	PCE CD-ROM	E	9	74	86	88	89	93	92	92
SHADOW OF THE BEAST	Tecmagik	Beat'em all	Sega	E	2	72	82	—	85	92	94	92
SHADOW OF THE BEAST II	Psygnosis	Plates-formes	Megadrive	D	16	76	72	69	82	65	62	65
SHADOW WARRIOR	Tecmo	Plates-formes	Megadrive	C	1	92	88	—	80	90	85	90
SHADOW WARRIORS	Tecmo	Plates-formes	Game Boy	D	12	65	70	85	68	86	80	88
SHADOWGATE	Kemco	Aventure	NES	D	1	81	87	—	84	96	96	94
SHANGHAI	Atari	Réflexion	Lynx	C	HS	89	65	—	68	74	88	67
SHANGHAI II	Activision	Réflexion	Super NES	E	20	70	75	40	80	70	90	85
SHERLOCK HOLMES	Icom	Aventure	PCE CD-ROM	—	5	70	96	88	97	86	92	97
SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE VOL. 1	Icom	Aventure	Mega CD	—	24	77	83	90	79	83	75	86
SHINING FORCE	Sonic	Aventure	Megadrive	D	21	75	80	60	90	94	90	95
SHINING IN THE DARKNESS	Sega	Aventure	Megadrive	D	3	91	90	23	35	77	86	68
SHINOBI III	Sega	Beat'em all	Megadrive	D	23	60	87	84	60	75	87	89
SID OF VALIS	Telenet	Beat'em all	Megadrive	D	6	83	83	86	73	62	70	76
SIDE POCKET	Sata East	Sport	Megadrive	E	14	78	90	89	89	92	82	90

TITRE	EDITEUR	GENRE	CONSOLE	PRIX	PARU DANS N°	PRESENTATION %	GRAPHISMES %	ANIMATION %	BANDE SON %	JOUABILITE %	DUREE %	INTERET %
SILENT SERVICE	Konami	Simulation	NES	D	HS	81	78	—	80	85	90	86
SILPHEED	Game Arts	Shoot'em up	Mega CD	—	24	97	89	94	80	94	92	93
SIM CITY	Nintendo	Simulation	Super Famicom	E	2	92	94	—	81	92	99	96
SIMPSONS	Acclaim	Aventure	Game Boy	C	4	84	84	—	88	75	70	76
SIMPSONS	Flying Edge	Aventure	Megadrive	D	12	55	77	70	67	82	75	76
SIMPSONS	Acclaim	Arcade	NES	D	4	75	65	76	60	80	76	70
SIMPSONS	Flying Edge	Arcade	Sega	D	14	65	65	62	65	50	53	68
SKINS GAME	Irem	Sport	Super NES	E	15	77	88	70	72	93	89	89
SKWEEK	Loriciel / Infograme	Réflexion	PC Engine	D	1	80	93	—	90	95	95	92
SKY MISSION	Namco	Simulation	Super Famicom	F	13	13	88	95	40	97	83	93
SLIDER	Infogrames	Aventure	Game Gear	C	9	85	91	92	85	95	98	96
SLIME WORLD	Atari	Beat'em all	Lynx	C	HS	68	87	—	79	85	74	81
SLIME WORLD	Telenet / Microworld	Beat'em all	Megadrive	D	8	50	34	78	68	63	88	48
SMASH T.V.	Acclaim	Arcade	NES	D	6	87	79	—	90	91	85	90
SMASH TV	Flying Edge	Arcade	Game Gear	D	15	65	72	82	72	90	65	63
SMASH TV	Acclaim	Shoot'em up	Super Famicom	E	8	37	38	92	30	94	62	74
SNAKE'S REVENGE	Konami	Beat'em all	NES	D	8	53	22	—	12	21	30	33
SNEAKY SNAKES	Tradewest	Plates-formes	Game Boy	C	10	65	71	87	84	60	54	64
SNOW BROS	Nintendo	Plates-formes	Game Boy	C	2	80	80	—	77	83	79	79
SOCCER BRAWL	SNK	Sport	Neo Geo	F	7	51	78	93	65	89	74	85
SOL FEACE	Wolfteam	Shoot'em up	Megadrive	E	6	77	92	73	77	75	86	86
SOLAR JETMAN	Tradewest	Shoot'em up	NES	D	HS	95	95	—	91	94	92	94
SOLDIER BLADE	Hudson Soft	Shoot'em up	PC Engine	D	12	60	80	88	80	85	75	85
SONIC BLASTMAN	Taito	Beat'em all	Super Famicom	D	15	94	94	94	94	94	94	94
SONIC II	Sega	Plates-formes	Megadrive	—	13	44	91	88	78	92	87	92
SONIC THE HEDGEHOG 2	Sega	Plates-formes	Game Gear	—	16	76	89	91	78	82	85	90
SONIC THE HEDGEHOG 2	Sega	Plates-formes	Sega	D	16	51	92	95	75	99	85	95
SONIC THE HEDGEHOG CD	Sega	Plates-formes	Mega CD	D	23	85	90	94	96	94	88	94
SOUL BLAZER	Enix	Aventure	Super NES	D	15	79	90	71	94	96	95	94
SPACE GUN	Taito	Shoot'em up	Sega	C	13	70	55	65	40	70	45	40
SPACE INVADERS 91	Taito	Arcade	Megadrive	D	4	30	40	—	85	40	50	30
SPEEDBALL	Mindscape	Sport	Game Boy	C	16	82	88	86	76	82	87	91
SPEEDBALL II	Arena	Sport	Megadrive	D	5	82	85	91	88	89	92	91
SPEEDBALL II	Image Works	Sport	Sega	D	9	88	90	—	79	87	86	86
SPIDERMAN & X-MEN	LJN	Plates-formes	Super NES	E	17	80	92	82	90	73	76	89
SPIDERMAN 2	Imagesoft	Plates-formes	Game Boy	C	14	95	96	98	90	96	98	98
SPIDERMAN VS THE KINGPIN	Sega	Beat'em all	Game Gear	C	14	70	75	80	65	75	50	65
SPINDIZZY WORLDS	Ascii	Réflexion	Super Famicom	F	14	82	87	86	72	92	86	90
SPLASH LAKE	Nec	Réflexion	PC Engine	D	2	75	84	—	82	74	86	92
SPLATTER HOUSE II	Namco	Beat'em all	Megadrive	D	11	65	66	77	72	45	76	64
SPORTS TALK FOOTBALL	Sega	Sport	Megadrive	D	15	80	85	82	96	80	85	83
SPRIGGAN	Naxat	Shoot'em up	PC Engine	D	1	89	78	—	74	75	57	83
SPRIGGAN MARK II	Naxat	Shoot'em up	PCE CD-ROM	D	7	95	77	86	92	77	86	86
STAR PARODIA	Hudson	Shoot'em up	PCE CD-ROM	D	9	89	86	82	73	96	47	80
STAR WARS	UBI Soft	Plates-formes	Game Boy	C	16	74	86	87	91	70	75	82
STAR WARS	Lucasfilm	Plates-formes	NES	D	6	94	95	—	88	96	94	95
STAR WARS	JVC	Beat'em all	Super Famicom	E	15	78	93	87	89	76	73	88
STARFOX	Nintendo	Shoot'em up	Super Nintendo	—	19	92	95	96	91	95	91	96
STEEL EMPIRE	Hot B	Shoot'em up	Megadrive	D	7	67	86	90	89	92	79	82
STEEL TALONS	Atari	Shoot'em up	Lynx	C	15	58	71	72	61	78	82	77

TITRE	EDITEUR	GENRE	CONSOLE	PRIX	PARU DANS N°	PRESENTATION %	GRAPHISMES %	ANIMATION %	BANDE SON %	JOUABILITE %	DUREE %	INTERET %
STREET FIGHTER II	Capcom	Beat'em all	Super Famicom	F	10	35	89	92	79	96	85	96
STREET FIGHTER II CHAMPION EDITION	Capcom	Beat'em all	PC Engine	F	22	65	93	92	92	95	95	97
STREET FIGHTER II TURBO	Capcom	Beat'em all	Super Famicom	F	23	79	92	92	89	89	89	94
STREET FIGHTER II'	Capcom	Beat'em all	Megadrive	E	24	93	90	89	85	88	90	94
STREET OF RAGE	Sega	Beat'em all	Megadrive	E	15	34	87	93	72	93	73	92
STREET SMART	Treco	Beat'em all	Megadrive	D	1	62	65	—	62	45	9	44
STREETS OF RAGE	Sega	Beat'em all	Megadrive	D	1	65	74	—	81	95	69	91
STREETS OF RAGE	Sega	Beat'em all	Sega	C	21	77	65	68	70	86	52	72
STRIDER	Sega	Arcade	Sega	E	HS	70	77	—	33	72	61	67
STRIDER 2	US Gold	Beat'em all	Megadrive	D	21	82	86	87	95	89	79	91
STRIDER 2	US Gold	Plates-formes	Sega	D	20	80	89	83	79	90	82	84
STRIKE GUNNER S.T.G	Athena	Shoot'em up	Super Famicom	E	8	63	82	90	48	81	87	82
SUMMER CHALLENGE	Accolade	Sport	Megadrive	D	20	88	80	75	81	82	85	86
SUNSETRIDERS	Konami	Shoot'em up	Megadrive	D	19	65	75	72	76	85	64	68
SUPER ADVENTURE ISLAND	Hudson	Plates-formes	Super Famicom	E	5	76	91	89	78	88	84	83
SUPER ALESTE	Toho	Shoot'em up	Super Famicom	E	8	56	85	91	65	93	86	89
SUPER BALL II	Video System	Sport	Super Famicom	E	17	68	76	82	81	83	78	85
SUPER BASEBALL 2000	KAC	Sport	Super Famicom	F	21	81	88	85	79	89	80	89
SUPER BASEBALL 2020	Electronic Arts	Sport	Megadrive	D	24	80	89	79	82	70	90	85
SUPER BATTER UP	Namco	Sport	Super NES	D	16	70	52	35	47	53	68	46
SUPER BIKURI MAN	BEC	Beat'em all	Super Famicom	F	16	23	57	45	65	60	34	27
SUPER BOMBER MAN	Hudson Soft	Réflexion	Super Nintendo	E	22	50	80	80	85	88	95	95
SUPER CASTLEVANIA IV	Konami	Aventure	NES	E	12	94	96	65	92	88	75	95
SUPER CONFLICT: THE MIDEAST	Vic Tokai	Simulation	Super NES	E	20	77	76	53	76	69	48	43
SUPER CUP SOCCER	Jaleco	Sport	Super Famicom	E	9	48	68	89	70	70	92	83
SUPER DOUBLE DRAGON	Trade West	Beat'em all	Super NES	F	15	50	85	87	97	85	60	85
SUPER DUNK STAR	Sammy	Sport	Super Famicom	E	22	82	75	84	82	91	66	75
SUPER DUNKSHOT	Hal	Simulation	Super Famicom	F	10	55	91	96	68	90	71	91
SUPER E.D.F.	Jaleco	Shoot'em up	Super Famicom	E	3	72	93	73	76	70	72	91
SUPER F1 CIRCUS	Nichibutsu	Conduite	Super Famicom	E	13	75	73	61	72	68	81	75
SUPER F1 CIRCUS 2	Nichibutsu	Conduite	Super Famicom	F	24	76	79	89	50	85	86	86
SUPER FANTASY ZONE	Sunsoft	Arcade	Megadrive	D	6	50	94	92	91	91	71	91
SUPER FIRE PRO-WRESTLING	Human	Sport	Super Famicom	E	6	62	30	21	25	48	26	21
SUPER FORMATION SOCCER	Human	Sport	Super Famicom	D	22	56	78	82	46	54	53	50
SUPER GHOULS'N GHOSTS	Capcom	Beat'em all	Super Famicom	E	3	87	95	88	86	93	88	96
SUPER GOLF	Sigma Enterprises	Sport	Game Gear	C	HS	75	68	—	88	82	72	70
SUPER HUNCHBACK	Ocean	Plates-formes	Game Boy	C	19	65	74	72	70	71	68	78
SUPER HURRICAN	Nec	Shoot'em up	PC Engine	D	3	83	73	78	89	83	86	82
SUPER HYDLIDE	Sega	Aventure	Megadrive	D	9	50	30	45	80	65	65	65
SUPER JAMES POND	Ocean	Plates-formes	Super NES	F	20	91	91	88	91	91	90	91
SUPER KICK OFF	US Gold	Sport	Megadrive	E	20	80	86	81	78	72	83	80
SUPER KICK OFF	US Gold	Sport	Sega	C	4	87	79	—	10	88	92	91
SUPER KICK OFF	Imagineer	Sport	Super Nintendo	E	15	68	53	76	42	70	79	76
SUPER LONG NOSED GOBLINS	Taito	Shoot'em up	PC Engine	D	2	72	86	—	94	86	89	87
SUPER MARIO ALL STARS	NINTENDO	Plates-formes	Super Famicom	F	23	81	87	89	91	90	97	97
SUPER MARIO BROS. 3	Nintendo	Plates-formes	NES	C	3	92	95	—	95	98	96	98
SUPER MARIO IV	Nintendo	Plates-formes	Super Famicom	—	7	93	91	—	93	98	97	98
SUPER MARIO KART	Nintendo	Conduite	Super Famicom	D	14	79	90	95	91	97	94	95
SUPER MARIOLAND	Nintendo	Plates-formes	Game Boy	B	HS	95	88	—	97	96	99	98
SUPER MARIOLAND 2	Nintendo	Plates-formes	Game Boy	C	14	35	78	86	74	95	96	92

TITRE	EDITEUR	GENRE	CONSOLE	PRIX	PARU DANS N°	PRESENTATION %	GRAPHISMES %	ANIMATION %	BANDE SON %	JOUABILITE %	DUREE %	INTERET %
SUPER MONACO GP II	Sega	Conduite	Game Gear	C	14	70	75	60	60	50	65	65
SUPER MONACO GP II	Sega	Conduite	Megadrive	D	12	90	89	80	78	82	88	82
SUPER MONACO GP II	Sega	Conduite	Sega	D	11	87	55	—	34	46	32	41
SUPER OFF ROAD	Nintendo	Conduite	NES	D	HS	90	83	—	85	85	84	84
SUPER OFF ROAD	Tradewest	Conduite	Super Nintendo	F	8	74	83	82	85	92	85	93
SUPER PANG	Capcom	Arcade	Super Famicom	F	14	70	92	88	82	92	86	91
SUPER PROBOTECTOR ALIEN REBELS	Konami	Plates-formes	NES	E	14	62	78	86	78	91	90	88
SUPER R.C. PRO-AM	Nintendo	Conduite	Game Boy	C	6	85	65	90	80	80	90	92
SUPER R.TYPE	Irem	Shoot'em up	Super Famicom	E	1	78	98	—	91	46	65	68
SUPER RAIDEN	Hudson	Shoot'em up	PCE CD-ROM	E	8	25	89	90	80	94	78	92
SUPER SIDEKICKS	SNK	Sport	Neo Geo	G	18	65	80	90	85	85	90	90
SUPER SKWEEK	Loriciel	Arcade	Lynx	C	8	98	95	95	90	70	95	97
SUPER SPACE INVADERS	Sega	Shoot'em up	Game Gear	C	14	75	72	75	82	80	77	78
SUPER STRIKE EAGLE	Microprose	Simulation	Super NES	D	20	82	76	80	84	83	73	80
SUPER SWIV	Coconuts	Shoot'em up	Super Famicom	F	16	67	98	88	96	72	69	83
SUPER TENNIS	Tonkin House	Sport	Super Famicom	—	2	81	78	—	70	93	89	88
SUPER TETRIS 2 + BOMBLISS	BPS	Réflexion	Super Famicom	F	16	76	67	—	88	200	90	90
SUPER TURRICAN	Imagineer	Shoot'em up	NES	D	15	72	72	79	75	78	84	88
SUPER VALIS	Laser Soft / Telenet	Beat'em all	Super Famicom	E	7	67	86	70	56	87	69	72
SUPER WIDGET	Atlus	Plates-formes	Super Nintendo	E	23	58	67	52	50	70	40	54
SUPER WRESTLE MANIA	LJN	Sport	NES	E	13	85	70	80	70	85	80	80
SUPER WRESTLEMANIA	Flying Edge	Beat'em all	Megadrive	D	18	86	65	69	66	55	62	68
SUPREME COURT BASKETBALL	Sega	Sport	Megadrive	—	11	89	80	—	94	70	78	78
SWITCHBLADE II	Atari	Plates-formes	Lynx	C	16	32	86	85	53	75	79	82
SYVALION	Toshiba / EMI	Shoot'em up	Super Famicom	F	13	45	35	45	68	13	25	22
TALESPIN	Capcom	Shoot'em up	Game Boy	C	20	69	81	80	87	74	82	81
TALESPIN	Disney	Plates-formes	Game Gear	C	19	32	84	87	73	72	53	74
TALESPIN	Disney	Plates-formes	Megadrive	D	17	76	80	72	83	70	65	74
TALESPIN	Capcom	Shoot'em up	NES	D	16	38	67	63	55	59	66	67
TALMIT'S ADVENTURE	Namco	Plates-formes	Megadrive	—	14	65	65	70	65	85	50	65
TATAKAE GENSHI JIN 2	Data East	Plates-formes	Super Famicom	F	16	72	66	74	68	67	70	62
TATSUJIN	Taito	Shoot'em up	PCE CD-ROM	D	14	39	70	89	60	80	89	68
TAZ MANIA	Sega	Plates-formes	Megadrive	D	11	89	96	—	82	88	65	75
TAZ-MANIA	Sega	Plates-formes	Sega	D	17	78	92	91	89	90	71	92
TAZ-MANIA	Sunsoft	Conduite	Super NES	E	23	65	78	85	60	79	72	74
TECMO BOWL	Sega	Sport	Game Boy	C	4	93	91	92	72	89	93	89
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	Konami	Arcade	NES	D	8	75	67	—	70	82	48	60
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	Nintendo	Plates-formes	Game Boy	C	HS	86	88	—	90	83	80	88
TMNT: THE HUPERSTONE HEIST	Konami	Beat'em all	Megadrive	E	15	73	93	93	81	92	83	93
TERMINATOR	Virgin	Plates-formes	Megadrive	—	11	94	95	—	82	82	60	81
TERMINATOR	Virgin	Plates-formes	Sega	D	11	80	81	—	70	86	70	82
TERMINATOR	Mindscape	Beat'em all	Super NES	D	21	80	84	82	57	80	70	72
TERMINATOR II JUDGMENT DAY	Acclaim	Plates-formes	Game Boy	C	7	81	85	—	79	90	81	87
TERMINATOR II JUDGMENT DAY	Acclaim	Plates-formes	NES	C	7	90	85	—	81	75	69	70
TERRA CRESTA II	Nitchibutsu	Shoot'em up	PC Engine	D	17	53	66	81	84	70	85	73
TERRAFORMING	Right Stuff	Shoot'em up	PCE CD-ROM	F	10	45	80	85	90	75	60	80
TEST DRIVE II THE DUEL	Ballistic	Conduite	Megadrive	D	9	84	31	45	53	73	52	50
THE ADDAMS FAMILY: PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT	Ocean	Plates-formes	Super Nintendo	E	18	93	91	88	88	63	50	88
THE ADVENTURES OF ROCKY & BULLWINKLE & FRIENDS	T-HQ	Plates-formes	Super NES	E	23	62	80	80	75	80	85	75
THE BLUES BROTHERS	Titus	Plates-formes	Game Boy	C	19	55	86	90	93	82	75	90

TITRE	EDITEUR	GENRE	CONSOLE	PRIX	PARU DANS N°	PRESENTATION %	GRAPHISMES %	ANIMATION %	BANDE SON %	JOUABILITE %	DUREE %	INTERET %
THE BLUES BROTHERS	Titus	Plates-formes	NES	D	16	50	78	81	82	70	65	79
THE BLUES BROTHERS	Kemco	Plates-formes	Super Famicom	F	18	30	88	85	55	90	80	80
THE CHESSMASTER	Mindscape	Réflexion	Super Nintendo	E	21	50	76	—	60	85	85	71
THE COOL SPOT ADVENTURE	Virgin Games	Plates-formes	Game Boy	D	19	53	78	79	67	81	84	79
THE EMPIRE STRIKES BACK	Capcom	Plates-formes	Game Boy	D	19	53	78	78	82	78	82	89
THE FANTASTIC ADVENTURES OF DIZZY	Codemasters	Plates-formes	NES	D	22	70	88	85	90	90	89	89
THE FLINTSTONES	Sega	Plates-formes	Megadrive	D	22	40	65	80	75	81	60	73
THE LEGEND OF PRINCE VALIANT	Ocean	Aventure	Game Boy	C	16	78	62	73	76	85	92	72
THE LOST VIKINGS	Interplay	Plates-formes	Super Nintendo	E	22	89	85	90	88	92	90	90
THE NEWZEALAND STORY	Tecmagik	Plates-formes	Sega	C	16	55	52	43	12	20	22	12
THE SIMPSONS BART VS THE JUGGERNAUTS	Acclaim	Arcade	Game Boy	C	17	53	72	65	63	72	78	45
THE SIMPSONS: BART'S NIGHTMARE	Flying Edge	Plates-formes	Megadrive	D	24	93	73	68	74	72	50	55
THE SIMPSONS: BART'S NIGHTMARE	Acclaim	Plates-formes	Super NES	E	15	60	69	75	75	39	45	55
THE SPIRIT OF F1	Palcom	Conduite	Game Boy	C	20	74	84	73	77	84	86	81
THRASH RALLY	Alpha	Conduite	Neo Geo	H	6	70	80	92	78	93	85	89
THUNDER FORCE 3	Tecno	Shoot'em up	Megadrive	D	HS	85	90	—	85	87	85	90
THUNDER FORCE 4	Technosoft	Shoot'em up	Megadrive	F	13	87	93	—	86	90	82	87
THUNDER FOX	Taito	Beat'em all	Megadrive	D	1	80	87	—	83	92	91	86
THUNDER SPIRIT	EMI	Shoot'em up	Super Famicom	E	4	70	65	82	89	91	79	87
THUNDER STORM FX	Telenet	Shoot'em up	Megadrive	F	12	91	35	92	69	42	47	66
TIME CRUISE II	Face	Arcade	PC Engine	E	5	95	79	70	72	95	87	91
TINY TOON ADVENTURES	Konami	Plates-formes	NES	D	12	80	85	—	83	89	84	86
INY TOON ADVENTURES	Konami	Plates-formes	Super Famicom	F	16	77	94	93	78	78	88	91
TINY TOON ADVENTURES: BUSTER'S HIDDEN TREASURE	Konami	Plates-formes	Megadrive	D	19	80	94	95	90	95	80	93
TIP OFF	Imagineer	Sport	Game Boy	D	19	76	68	79	51	64	60	68
TITUS	Titus	Plates-formes	Game Boy	C	23	70	90	80	80	71	85	80
TKO SUPER CHAMPIONSHIP BOXING	Sofel	Sport	Super Famicom	D	15	55	69	75	67	65	80	70
TMNT TURTLES IN TIME	Konami	Beat'em all	Super Famicom	F	10	44	82	81	50	93	83	88
TOILET KIDS	Media Rings Corp	Shoot'em up	PC Engine	C	8	50	45	40	35	75	10	10
TOKI	Atari	Plates-formes	Lynx	C	7	85	90	85	90	82	92	95
TOKI	Sega	Plates-formes	Megadrive	D	6	75	60	78	71	85	71	77
TOM & JERRY	Hi Tech	Plates-formes	Game Boy	C	20	80	84	83	70	86	82	87
TOM & JERRY	Sega	Plates-formes	Game Gear	C	21	65	92	94	89	75	87	86
TOM & JERRY	Sega	Plates-formes	Sega	D	13	50	98	95	90	68	63	85
TOM & JERRY	Hi Tech	Plates-formes	Super NES	E	20	30	40	50	35	41	35	40
TOP GUN THE SECOND MISSION	Konami	Shoot'em up	NES	C	4	58	59	—	48	59	63	59
TOP RACER	Kemco	Conduite	Super Famicom	E	9	50	60	85	75	90	80	82
TOP RANKING TENNIS	Nintendo	Sport	Game Boy	C	23	75	80	90	85	91	98	94
TOTALLY RAD	Jaleco	Beat'em all	NES	D	9	70	71	72	68	74	72	73
TRACK & FIELD	Konami	Sport	Game Boy	D	19	79	74	82	64	53	75	77
TRACK MEET	Interplay	Sport	Game Boy	C	13	71	72	85	72	78	80	79
TRAX	Hal Laboratory	Shoot'em up	Game Boy	C	11	75	75	78	62	92	95	84
TRICKY	IGS	Réflexion	PC Engine	D	1	60	50	—	70	80	76	70
TRIVIAL PURSUIT	Sega	Réflexion	Sega	C	14	52	50	21	25	79	36	41
TROG	Acclaim	Arcade	NES	D	6	70	75	—	69	77	65	70
TURBO OUT RUN	Sega	Conduite	Megadrive	D	6	50	76	88	90	76	82	72
TURBO SUB	Atari	Shoot'em up	Lynx	C	4	30	75	80	50	76	67	71
TURTLES II BACK FROM THE SEWERS	Konami	Beat'em all	Game Boy	C	12	72	88	78	72	78	60	70
TV SPORTS BASKETBALL	Victor Musical Indus	Sport	PC Engine	D	22	75	70	80	80	75	70	85
TV SPORTS HOCKEY	Victor Musical Indus	Sport	PC Engine	D	22	50	85	75	50	80	85	90

TITRE	EDITEUR	GENRE	CONSOLE	PRIX	PARU DANS N°	PRESENTATION %	GRAPHISMES %	ANIMATION %	BANDE SON %	JOUABILITE %	DUREE %	INTERET %
TWIN BEE	Konami	Shoot'em up	PC Engine	D	7	55	96	96	70	91	73	95
TWISTED FLIPPER	Electronic Arts	Arcade	Megadrive	E	13	75	72	—	85	86	70	74
ULTIMATE CHESS CHALLENGE	Telegames	Réflexion	Lynx	C	10	66	34	50	52	43	46	41
UNDEADLINE	Palsoft	Shoot'em up	Megadrive	E	5	63	95	95	73	92	75	90
UNIVERSAL SOLDIER	Accolade	Shoot'em up	Game Boy	D	19	70	79	81	86	72	81	82
UNIVERSAL SOLDIER	Acclaim	Beat'em all	Megadrive	—	15	97	86	90	92	94	85	95
USA BASKETBALL	Electronic Arts	Sport	Megadrive	D	14	84	89	90	80	89	90	92
VALIS	Telenet	Beat'em all	PCE CD-ROM	E	9	60	72	84	75	60	82	81
VALIS 4	Laser Soft	Beat'em all	PCE CD-ROM	D	2	96	88	—	84	94	85	87
VALIS SD	Laser Soft Titelenet	Beat'em all	Megadrive	D	8	45	60	42	60	41	30	36
VALKEN	NCS	Shoot'em up	Super Famicom	F	14	91	90	92	78	93	78	92
VAMPIRE MASTER OF DARKNESS	Sega	Plates-formes	Game Gear	C	21	77	80	70	67	80	72	76
VAPOR TRAIL	Data East	Shoot'em up	Megadrive	D	2	74	92	—	84	86	85	92
VERYTEX	Asmik	Shoot'em up	Megadrive	D	HS	60	77	—	83	87	84	84
VICKING CHILD	Atari	Plates-formes	Lynx	C	5	50	55	68	40	42	51	45
VIEW POINT	Sammy	Shoot'em up	Neo Geo	H	18	50	98	90	97	92	95	96
WAGA LAND	Namco	Plates-formes	Game Gear	C	2	71	68	—	77	92	79	78
WANI WANI WORLD	Kaneko	Plates-formes	Megadrive	D	7	70	86	82	72	85	67	76
WARBIRDS	Atari	Simulation	Lynx	C	1	65	85	—	89	92	89	90
WARRIOR OF ROME II	Micronet	Simulation	Megadrive	D	12	55	65	50	95	70	60	67
WARRIORS OF THE ETERNAL SUN	Sega	Arcade	Megadrive	D	14	85	80	76	64	90	65	84
WARSONG	Treco	Aventure	Megadrive	D	8	60	72	65	75	88	94	88
WAYNE'S WORLD	THQ Software	Plates-formes	Super NES	E	20	91	76	77	82	80	78	87
WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SAN DIEGO	Electronic Arts	Réflexion	Megadrive	D	16	45	75	45	50	80	55	65
WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO	Broderbund	Aventure	Megadrive	D	10	80	70	35	60	80	70	70
WIMBLEDON	Sega	Sport	Game Gear	C	14	80	96	88	21	90	95	91
WIMBLEDON	Sega	Sport	Sega	D	6	50	65	82	71	92	86	86
WIMBLEDON II	Sega	Sport	Master System	C	22	86	82	91	82	84	91	89
WING COMMANDER	Mindscape	Simulation	Super NES	E	17	84	75	41	65	69	76	71
WINTER CHALLENGE, THE GAMES	Ballistic	Sport	Megadrive	E	7	85	75	—	65	87	85	85
WOLFCHILD	Core Design	Beat'em up	Mega CD	D	24	74	65	68	75	71	71	69
WONDER DOG	Victor	Plates-formes	Mega CD	E	15	91	89	94	90	95	76	91
WONDERBOY	Sega	Arcade	Game Gear	C	HS	86	92	—	88	89	89	90
WONDERBOY III	Sega	Arcade	Game Gear	D	9	75	60	70	65	85	75	85
WONDERBOY V	Sega	Arcade	Megadrive	D	3	81	93	88	76	68	89	92
WOODY POP	Sega	Arcade	Game Gear	C	5	75	75	78	70	80	80	75
WORLD CHAMPION	Sofel	Sport	Super Famicom	E	9	68	91	78	20	38	68	34
WORLD HEROES	Alpha	Beat'em all	Neo Geo	F	14	70	85	92	90	90	92	93
WORLD HEROES	Sunsoft	Beat'em all	Super NES	F	24	85	89	88	80	89	87	89
WORLD HEROES 2	Alpha	Beat'em all	Neo Geo	G	21	88	90	90	95	96	95	95
WORLD JOCKEY	Namcot	Sport	PC Engine	D	3	65	70	88	72	90	80	84
WRESTLING II	Human	Sport	PC Engine	D	3	82	28	32	45	52	39	31
WWF ROYAL RUMBLE	Nintendo	Sport	Super Nintendo	F	23	83	80	82	75	86	68	81
WWF SUPERSTARS	LJN	Sport	Game Boy	C	11	43	72	76	79	51	34	42
X-MEN	Sega	Plates-formes	Megadrive	D	21	76	83	82	74	70	76	78
XARDION	Asmik	Beat'em all	Super Famicom	E	7	67	66	55	64	34	46	43
XENOPHOBE	Atari	Arcade	Lynx	C	HS	88	75	—	78	85	80	81
XYBOTS	Tengen	Aventure	Lynx	C	7	85	80	80	75	90	92	95
YOSHI'S COOKIE	Bullet Proof Soft.	Réflexion	Super NES	E	24	69	76	—	65	83	80	83
ZERO WING	Naxat	Shoot'em up	PCE CD-ROM	E	16	76	82	93	91	93	89	84

ADRESSES UTILES

BOUTIQUES PARIS - BANLIEUE

1e arrondissement

CONFORAMA
2, rue du Pont-Neuf
75001 Paris
Tél. (1) 42 33 78 58

FNAC
Forum
1/7 rue Pierre Lescot
75001 Paris
Tél. (1) 40 41 40 00

MICROMANIA
Forum des Halles (niv.2)
5, rue Pirouette
75001 Paris
Tél. (1) 45 08 15 78

2e arrondissement

INTERDISCOUNT
9, bld Poissonnière
75002 Paris
Tél. (1) 42 36 02 72

GEMU OTAKU
54, rue Sainte Anne
75002 Paris
Tél. (1) 42 96 00 67

4e arrondissement

B.H.V
14 rue du temple
75004 Paris

INTERNATIONAL COMPUTER
26, rue du Renard
75004 Paris
Tél. (1) 42 72 26 26

TEMPS LIBRE
22, rue Sévigné
75004 Paris
Tél. (1) 42 74 06 31

5e arrondissement

INTERDISCOUNT
97, rue Monge
75005 Paris
Tél. (1) 45 35 00 13

MAUBERT ELECTRONIQUE
49, bld Saint Germain
75005 Paris
Tél. (1) 43 25 88 80

SCORE GAMES
17 rue des Ecoles
75005 Paris
Tél. (1) 43 29 05 05

STOCK GAMES
3 rue d'Arras
75005 Paris
Tél. (1) 44 07 04 61

6e arrondissement

FNAC
136, rue de Rennes
75006 Paris
Tél. (1) 49 54 30 00

7e arrondissement

DESIGN SA
226, bd Saint-Germain
75007 Paris
Tél. (1) 42 22 40 89

INTERDISCOUNT
28, av. de la Motte Picquet
75007 Paris
Tél. (1) 47 05 30 00

8e arrondissement

GAME'S PHOBIE
34 av. des Champs Elysées
75008 Paris
Tél. (1) 45 63 41 43

MICROMANIA
Galerie des champs
84, avenue des Champs Elysées
75008 Paris
Tél. (1) 42 56 04 13

ULTIMA
21 rue de Turin
75008 Paris
Tél. (1) 42 94 97 14

9e arrondissement

ALLIA GAMES
42 rue de Maubeuge
75009 Paris
Tél. (1) 42 81 95 10

MICROBROC
70 rue des Martyrs
75009 Paris
Tél. (1) 42 81 92 89

MAD
42, rue Lamartine
75009 Paris
Tél. (1) 48 78 11 65

MICROFOLIE'S
40 bis rue de Douai
75009 Paris
Tél. (1) 48 78 76 77

10e arrondissement

INTERDISCOUNT
1, place Stalingrad
75010 Paris
Tél. (1) 40 37 41 19

11e arrondissement

AMIE
11, bd Voltaire
75011 Paris
Tél. (1) 43 57 48 20

CLIC PHOTO VIDEO
88, bd Beaumarchais
75011 Paris
Tél. (1) 843 55 60 54

ELITENDO
179 Bd Voltaire
75011 Paris
Tél. (1) 43 48 36 22

INTERDISCOUNT
31, av de la République
75011 Paris
Tél. (1) 43 57 92 91

LEADER GAMES
8 rue J-P Timbaud
75011 Paris

MUSICLAND
66 bd Beaumarchais
75011 Paris
Tél. (1) 47 00 09 13

STOCK GAMES
44 rue de Malte
75011 Paris
Tél. (1) 48 05 48 23

ULTIMA
5,bd Voltaire
75011 Paris
Tél. (1) 43 38 96 31

VIDEO INVASION
19, boulevard Voltaire
75011 Paris
Tél. (1) 48 07 16 99

12e arrondissement

DIDT
40 rue de la voute
75012 Paris
Tél. (1) 42 06 50 50

EDEN COMPUTER
102, av. du Général Bizot
75012 Paris
Tél. (1) 43 42 22 50

ESPACE 3 PARIS
2 rue Théophile Roussel
75012 PARIS

MICROFOLIE'S
36 av Daumesnil
75012 Paris
Tél. (1) 43 42 21 20

POWER GAMES
31 rue de Reuilly
75012 Paris
Tél. (1) 43 79 12 22

13e arrondissement

BUS PLUS
41 rue Barrault
75013 Paris
Tél. (1) 45 80 05 66

INTERDISCOUNT
CC "Masséna"
Place de la Venette
75013 Paris
Tél. (1) 45 89 48 92

KANAL COMPUTER
158, av. d'Italie
75013 Paris

ULTIMA
57 av. de Gobelins
75013 Paris
Tél. (1) 47 07 33 00

14e arrondissement

CITY GAMES
4 rue Campagne première
75014 Paris
Tél. (1) 42 67 45 00

CHIPOKAZ
107, rue de la Tombe Issoire
75014 Paris
Tél. (1) 43 21 51 00

INTERDISCOUNT
45, av du Gal Leclerc
75014 Paris
Tél. (1) 43 27 79 11

INTERDISCOUNT
88 av du Maine
75014 Paris
Tél. (1) 43 21 94 30

JBG ELECTRONIQUE
163 avenue du maire
75014 Paris
Tél. (1) 45 41 41 63

PHASE
93, av. du Géneral Leclerc
75014 Paris
Tél. (1) 45 45 73 00

15e arrondissement

COMPUTER GAMES
43 rue de la Convention
75015 Paris
Tél. (1) 45 78 67 30

FIRST ELECTRONIQUE
332, rue Lecourbe
75015 Paris
Tél. (1) 45 54 62 14

HYPER CB
183, rue Saint-Charles
75015 Paris
Tél. (1) 45 54 39 76

INTERDISCOUNT
127 rue St Charles
75015 Paris
Tél.: (1) 45 79 59 47

FUNWARE
BP 75 749 Paris Cedex 15
Tél. (1) 40 47 89 72

MICROFOLIE'S
36 avenue Daumesnil
75012 Paris
Tél. (1) 43 42 21 20

SHOOT AGAIN
49 rue Lecourbe
75015 Paris
Tél. (1) 47 34 92 16

17e arrondissement

ARAMIS
63, rue Guy-Moquet
75017 Paris
Tél. (1) 42 28 78 94

FNAC ETOILE
26/30 av. de Termes
75017 Paris
Tél. (1) 44 09 18 00

INTERDISCOUNT
46, av. de la Grande Armée
75017 Paris
Tél. (1) 45 74 59 74

MCCR
25 rue Jean Leclaire
75017 Paris
Tél. (1) 42 63 10 60

18e arrondissement

CICI
136, rue Lamarck
75018 Paris
Tél. (1) 42 26 12 95

19e arrondissement

INTERDISCOUNT
211 rue de Belleville
75019 Paris
Tél. (1) 42 49 87 77

SHOOT AGAIN
145, rue de Flandre
75019 Paris
Tél. (1) 40 38 02 38

77

CARREFOUR
RN 3
77410 Claye Souilly

CARREFOUR
RN4
77 Pontault Combault

HYPER MEDIA
Centre commercial Villiers
77195 Dammarie les Lys

78

MICROFOLIE'S
4, rue André-Chénier
78000 Versailles
Tél. (1) 30 21 75 01

AUCHAN
CC "Vélisy2"
av. de l'Europe
78140 Vélizy
Tél. (1) 39 46 96 66

GAME'S
CC "vélizy 2"
78140 Vélizy
Tél. (1) 34 65 18 81

MICROGAME
CC Usines Center
78140 Vélizy-Villacoublay
Tél. (1) 39 46 05 04

MICROMANIA
CC "Vélisy 2"
78140 Vélisy
Tél. (1) 34 65 32 91

FNAC
Local postal 634
78158 Le Chesnay cedex
Tél. (1) 39 54 91 54

GAME'S
CC "Parly 2"
BP341
78158 Le Chesnay cedex
Tél. (1) 39 55 19 20

GAME'S
10 rue Colbert
78180 Montigny-le-Bretonneux
Tél. (1) 30 57 13 43

AUCHAN
Chemin D 110
78200 Mantes la Jolie
Tél. (1) 30 98 22 22

INTERDISCOUNT
6,av de la République
78200 Mantes la Jolie
Tél. (1) 34 78 64 40

TANDY
1-3, rue Gambetta
78200 Mantes La Jolie
Tél. (1) 34 78 64 11

AUCHAN
Départementale 161
78730 Plaisir les Clayes
Tél. (1) 30 55 80 35

GAME'S
Centre Commercial
10 rue Colbert
78991 Saint-Quentin Ville
Tél. (1) 30 57 13 43

91

CONSOLES GAMES
7 Venelle Benjamin Francklin
91000 Evry
Tél. (1) 69 36 40 62

EVRY GAMES
7 Venelle Benjamin Francklin
91000 Evry
Tél. (1) 60 77 68 95

INTERDISCOUNT
CC "Evry 2"
91000 Evry
Tél. (1) 60 77 39 59

AUCHAN
Chemin Départementale 19
91240 Brétigny sur Orge
Tél. (1) 60 85 02 11

CARREFOUR
Villabé
Route de Villoison
91814 Corbeil Cedex

GAMES MASTER
10, Grande Rue
91260 Juvisy/Orge
Tél. (1) 69 45 66 83

D3M
Tél. (1) 46 23 04 23

92

FNAC
2, Place de la Défense
92053 Paris la Défense
Tél. (1) 46 92 29 00

AUCHAN
67 A 81 avenue du Gal Leclerq
92100 Boulogne Billancourt
Tél. (1) 46 08 22 40

INTERDISCOUNT
97, bld Jean Jaurès
92120 Boulogne
Tél.: (1) 46 05 59 04

INTERDISCOUNT
23 bis rue Gabriel Péri
92300 Le Vallois Perret
Tél. (1) 47 59 90 12

FIRST ELECTRONIC
124, bd de Verdun
92400 Courbevoie
Tél. (1) 46 91 96 96

MICROFOLIE'S
23 rue Buffon
92500 Reuil Malmaison

TANDY
21, rue de la Station
92600 Asnières
Tél. (1) 40 86 26 23

MICROMANIA
CC "Les 4 Temps"
Parvis de la Défense
92800 Puteaux
Tél. (1) 47 73 53 23

93

MICROMANIA
CC "Rosny 2"
93110 Rosny sous Bois
Tél. (1) 48 54 73 07

INTERDISCOUNT
160, av Galliéni
93140 Bondy
Tél. (1) 48 49 65 84

TANDY
CC Arcades
93160 Noisy-Le-Grand
Tél. (1) 45 92 83 90

SCAP INFORMATIQUE
62, rue Gabriel-Péri
93200 Saint-Denis
Tél. (1) 42 43 22 78

INTERDISCOUNT
3, cours des Arbalettiers
93200 Saint Denis
Tél. (1) 48 20 12 15

GENIE SA
8, rue Proudhon
93214 La Plaine
Saint-Denis
Tél. (1) 48 20 23 06

INTERDISCOUNT
CC "Beau Sevran"
93270 Sevran
Tél. (1) 43 83 41 11

INTERDISCOUNT
CC "Epicentre"
93800 Epinay sur Seine
Tél. (1) 48 29 11 50

94

FNAC
CC "Créteil Soleil"
ccr150
94012 Créteil cedex
Tél. (1) 43 99 50 00

ADRESSES UTILES

AUCHAN
Avenue Maréchal Foch
94120 Fontenay sous Bois
Tél. (1) 43 94 84 00

BOULANGER
CC "Val de Fontenay"
Av du Maréchal Joffre
94120 Fontenay sous Bois
Tél. (1) 48 77 36 65

NEOCOM
11 rue Baudin
94200 Ivry sur Seine
Tél. (1) 49 59 88 89

ORDIVIDUEL
22, rue de Montreuil
94300 Vincennes

PIT GAMES
40 rue des Laitières
94300 Vincennes
Tél. (1) 43 98 13 94

TEMPS K
CC "Belle epine"
94320 Thiais
Tél. (1)46 87 40 38

REVOLUTION
CC "Zone achaland"
94380 Bonneuil-sur-Marne
Tél. (1) 43 77 41 13

95

AUCHAN
CC "Des Trois Fontaines"
95003 Cergy
Tél. (1) 30 30 92 10

CORA
Bd de la Muette
95140 Garges les Gonesse

GAME'S
CC. "Cergy 3"
95014 Cergy Cedex
Tél. (1) 30 75 95 42

INTERDISCOUNT
53, rue Paul-Vaillant-Couturier
95100 Argenteuil
Tél. (1) 39 61 40 44

BOUTIQUES PROVINCE

01

DOMINICA
60, rue Charles-Robin
01000 Bourg-en-Bresse
Tél. (16) 74 22 42 77

INTERDISCOUNT
CC "Carrefour"
av Gal de Gaulle
01000 Boug-en-Bresse
Tél. (16) 74 23 48 82

02

CORA
Av du Pdt Kennedy
02200 SOISSONS

03

03 INFORMATIQUE
38 av de la Croix St Martin
03200 Vichy
Tél. (16) 70 97 53 54

05

JEAN-LOUIS DAVAGNIER
3, place Jean-Marcellin
05000 Cap
Tél. (16) 95 51 01 17

06

FNAC
30, avenue Jean-Médecin
06000 Nice
Tél. (16) 93 92 09 09

MICROMANIA
24 avenue Jean Médecin
06000 Nice
Tél. (16) 93 62 01 14

INTERDISCOUNT
4, bd Jean-Jaurès
06000 Nice
Tél. (16) 93 80 87 87

INTERDISCOUNT
122, bd Gambetta
06000 Nice
Tél. (16) 93 88 57 57

SEQUENCE NEWS
4, rue Lepante
06000 Nice
Tél. (16) 93 92 62 20

AUCHAN
CC "La Trinité"
Route l'Aghet
06340 La Trinité Victor
Tél. (16) 93 27 61 00

GAME'S
7, bld Kennedy
06800 Cagnes-sur-Mer
Tél. (16) 93 22 55 21

INTERDISCOUNT
Angle rue Hoche et rue du 24-aout
06400 Cannes
Tél. (16) 93 38 82 83

08

HBN ELETRONIC
1, av Jean-Jaures
08000 Charleville
Tél. (16) 24 33 00 84

US GAME
3 rue Gambatta
08000 Sedan
Tél. (16) 24 27 45 36

09

ARISERY
22, av de Foix
09100 Pamiers
Tél. (16) 61 67 25 98

10

INTERDISCOUNT
7, rue de la république
10000 Troyes
Tél. (16) 25 73 73 89

SYGAMORE
37 rue Urbain 4
10000 Troyes
Tél. (16) 25 73 48 38

11

TANDY ETS DELHOM
45 rue de la République
11000 Carcassonne
Tél. (16) 68 47 08 94

CIBL
2, rue Racine
11100 Narbonne
Tél. (16) 68 41 01 54

13

CALCULS ACTUELS
49, rue Paradis
13006 Marseille
Tél. (16) 91 33 33 44

INTERDISCOUNT
39, av Cantini
13006 Marseille
Tél. (16) 91 78 00 61

HYPER MEDIA
CC La Valentine
117, rue traverse de la montre
13011 Marseille

MICROMANIA
40, Cours Sextius
13100 Aix en Provence
Tél. (16) 42 27 59 45

INTERDISCOUNT
2 bis, Place Lamartine
13200 Arles
Tél. (16) 90 96 11 02

FNAC
Centre Bourse
13231 cedex 01 Marseille
Tél. (16) 91 39 94 00

AUCHAN
Route de Géménos
13400 Aubagne
Tél. (16) 42 84 61 61

INTERDISCOUNT
CC Barnfoud, Plan de Campagne
13470 Cabries
Tél. (16) 42 02 54 45

AUCHAN
ZAC de Canto Perdrix
13500 Martigues
Tél. (16) 42 47 11 11

14

FNAC
Center Paul Doumer
14052 Caen
Tél. (16) 31 39 41 00

INTERDISCOUNT
87-91, rue de Bernière
14000 Caen
Tél. (16) 31 86 65 30

15

MALROUX MAZEL
4, place du palais de justice
15000 Aurillac
Tél. (16) 71 48 17 77

16

AUCHAN
RN10
Route de Bordeaux
16400 Angoulème
Tél. (16) 45 24 45 24

TANDY
CC "Auchan-la-couronne"
16400 Angoulême
Tél. (16) 45 67 12 22

17

INTERDISCOUNT
Z.C." beaulieu", rue du 18 juin
17138 Puiboreau
Tél. (16) 46 67 24 56

BERNARD HUMEAU HBR ELECTRONIQUE
3, rue des Bains
17200 Royan
Tél.: (16) 46 05 60 88

20

BLANC MUSIQUE
6 rue Stéphonopolie
20000 Ajaccio

ARCKADOID:
23 Rue Méditéranée
Avenue Noël Franchini
20000 Ajaccio
Tél. (16) 95 23 14 81

STOCK GAMES
23 rue Méditerranée
20179 Ajaccio
Tél. (16) 23 14 81 95

21

ACT INFORMATIQUE
71 rue Charbot Charny
21000 Dijon
Tél. (16) 80 66 66 91

VOLUSIA GAMES
2 rue Millotet
21000 Dijon
Tél. (16) 80 41 86 43

24

AUCHAN
Lieu-dit "La Cropte"
BP 3
24430 Marsac sur l'Isle
Tél. (16) 53 04 75 75

25

MICRO ALPHA SOFT
31, avenue des Alliés
25200 Montbéliard
Tél. (16) 81 95 19 20

26

C'GAMES
11 rue Pierre Sémard
26000 Valence
Tél. (16) 75 81 56 47

DIA
4, rue-Joubert
26000 Valence
Tél.: (16) 75 44 21 27

INTERDISCOUNT
CC "Le Trident"
26000 Valence
Tél. (16) 75 55 98 92

27

DROUHET
34, rue du Drousel
27000 Evreux
Tél. (16) 32 39 15 88

INTERDISCOUNT
17 rue Isanbarb
27000 Evreux
Tél. (16) 32 31 17 17

LA COMMANDE ELECTRONIQUE
BP 62
7, rue des Priats
27120 Passy sur Eure
Tél. (16) 32 64 63 62

28

JEAN LEGUE
10, rue Noel-Ballay
28000 Chartres
Tél. (16) 37 21 17 17

INTERDISCOUNT:
19, rue du Bois-Merain
28000 Chartres
Tél. (16) 37 21 28 28

SEQUENCE NEWS
10 rue Noël Balay
28000 Chartres
Tél. (16) 37 36 33 26

29

MAJUSCULE INFORMATIQUE
124, rue Jean-Jaurès
29900 Brest
Tél. (16) 98 80 39 23

30

INTERDISCOUNT
Bld Salvador Allende
30000 Nimes
Tél. (16) 66 29 87 99

31

OMEGA ELECTRONIQUE
20, rue Matabiau
31000 Toulouse

PIXISOFT
1, rue de Metz
31000 Toulouse
Tél. (16) 61 23 48 02

L'ONDE MARITIME INFORMATIQUE
257, rue Jadaique
33000 Bordeaux
Tél. (16) 56 24 05 34

33

PHILIPPE ELECTRONIQUE
15, cours de l'Argonne
33000 Bordeaux
Tél. (16) 56 91 04 64

AUCHAN
Rue Robin Latelade
33002 Bordeaux
Tél. (16) 56 99 59 00

AUCHAN
Quartier du Lac
33080 Bordeaux
Tél. (16) 56 43 44 00

DOCK GAME'S
4 rue du Pas Saint Georges
33000 Bordeaux
Tél. (16) 56 01 13 19

TROPICO VIDEO
19 rue du Port
33260 La Teste
Tél. (16) 56 66 65 20

34

MICROPUCE
15, cours Gambetta
34000 Montpellier
Tél. (16) 67 92 58 83

SODICA
34000 Montpellier
Tél. (16) 67 74 70 42

PC SOFT
12, rue Cadtilhon, BP 1026
34006 Montpellier cedex 1
Tél. (16) 67 92 90 90

FNAC
Centre Polygone BP 108
34041 Montpellier cedex
Tél. (16) 67 64 14 00

INTERDISCOUNT
ZAC du Fenouillet
34470 Perols
Tél. (16) 67 50 02 49

35

FNAC
Centre Colombia
35000 Rennes
Tél. (16) 99 31 79 79

MICRO
16, rue Fossés
35000 Rennes
Tél. (16) 99 63 71 11

LE PARADIS DES JEUX VIDEO
3, rue du Vau Saint Germain
35000 Rennes
Tél. (16) 99 79 54 57

SEQUENCE NEWS
3, rue du Puits Mauger
35000 Rennes
Tél. (16) 99 31 11 26

37

FNAC
72 rue National
37000 Tours
Tél. (16) 47 31 27 00

VAUGEOIS ELECTRONIQUE
253 rue Auguste Chevallier
37000 Tours
Tél. (16) 47 37 53 61

INTERDISCOUNT
CC "Chambray 2"
37170 Chambray-les-Tours
Tél. (16) 47 28 21 30

38

BY INFORMATIQUE
28, rue Denfert-Rochereau
38000 Grenoble

FNAC
26, cours Berriat
38000 Grenoble
Tél. (16) 76 87 27 27

INTERDISCOUNT:
Galerie Marchande Continent
38120 Saint-Egrève
Tél. (16) 76 75 45 50

39

GERMOND SA
12, avenue Eisenhower
39100 Dôle

41

ETS PHILIPPE DENIS
22-56, avenue Gérard-d'Yvan
41100 Vandôme
Tél. (16) 54 77 02 87

42

AUCHAN
2, rue Alexandre Pourcel
Centre II
42030 Saint Etienne
Tél. (16) 77 57 71 60

FNAC
Galerie Dorian
16, rue Louis Braille
42000 Saint Etienne
Tél. (16) 77 43 43 43

FRANCE DISQUETTE
24, rue de la République
42000 Saint-Etienne
Tél. (16) 77 21 26 28

AUCHAN
Montravel
42390 Villars
Tél. (16) 77 43 52 00

PILAT INFORMATIQUE EDUCATIVE
Saint-Appolinard
42410 Pelussin
Tél. (16) 74 87 33 47

ADRESSES UTILES

43

KI DIFFUSION
Chemin de la Vierge
43260 Saint-Pierre-Eynac
Tél. (16) 71 57 67 22

44

INFORMATIQUE BASCO LANDAISE
71, bd d'Haussez
44000 Mont-Marsan

MICRONAUTE :
9, rue Urvoy de Saint Bedan
44000 Nantes
Tél. (16) 40 69 03 58

SEQUENCE NEWS
21, place de Viarme
44000 Nantes
Tél. (16) 40 35 42 42

AUCHAN
Rue de la Jaunaie
44230 St Sébastien sur Loire
Tél. (16) 40 80 13 13

AUCHAN
RN 471
44570 Trignac
Tél. (16) 40 90 40 40

AUCHAN
Route de Vannes
44800 Saint Herblain
Tél. (16) 40 16 13 13

45

FNAC
16, rue de la République
45000 Orléans
Tél. (16) 38 53 10 10

AUCHAN
Rue de la Mouchetière
45140 Saint Jean de la Ruelle
Tél. (16) 38 88 02 58

MERCI
ZI Ingres, 23, rue Mouchetière
45140 Saint-Jean-de-la-Ruelle
Tél. (16) 38 70 83 26

INTERDISCOUNT
CC "Des 3 Fontaines"
45140 Saint-Jean-de-la-Ruelle
Tél. (16) 38 43 51 20

AUCHAN
Avenue de Verdun
45160 Olivet
Tél. (16) 38 66 04 35

AMICROPUCE
56, Grande Rue
45 510 Jargeau
Tél. (16) 38 46 10 31

46

BUREAU SYSTEM 46
Regourd
46000 Cahors
Tél. (16) 65 35 34 14

46

INTERDISCOUNT
CC "Des Halles"
49000 Angers
Tél. (16) 41 86 11 00

GAME OVER
19, rue Saint Julie
49100 Angers

DOCK GAMES
41 rue Boisnet
49100 Angers
Tél. (16) 41 87 59 14

50

AUCHAN
CC " Du Cotentin", BP 21
50470 La Glacerie
Tél. (16) 33 44 43 44

51

DOUBLE A DISTRIBUTION
80, avenue Laons
51000 Reims
Tél. (16) 26 40 03 04

CLE DE SOL
2, rue de l'Etape
51100 Reims
Tél. (16) 26 88 42 90

LOGIMICRO
2, av de Laon
51100 Reims
Tél. (16) 26 47 44 14

54

FNAC
2, avenue Foch
54000 Nancy
Tél. (16) 83 17 37 37

INTERDISCOUNT
CC" Saint-Sébastien"
54000 Nancy
Tél. (16) 83 35 70 92

VIDEO GAMES
Galerie Saint Sébastien
54000 Nancy
Tél. (16) 83 35 49 33

56

SEQUENCE NEWS
14 bis, rue Emile Burgault
56000 Vannes
Tél. (16) 97 68 20 68

BIG STORE
10, place de la République
56400 Auray

57

ARKADOID
8, rue des Augustins
57000 Metz
Tél. (16) 87 36 36 05

VIDEO GAMES
CC "Saint Jacques"
57000 Metz
Tél. (16) 87 37 01 46

MONSTER PLAYER
5, rue Dreyfus Dupont
57000 Metz
Tél. (16) 87 33 24 66

AUCHAN
Voie Romaine BP 313
57213 Semecourt Cedex
Tél. (16) 87 34 56 56

58

MICROLOFT
23, rue Bérégovoy
58000 Nevers
Tél. (16) 86 57 37 77

INTERDISCOUNT
1, rue Hoche
58000 Nevers
Tél. (16) 86 21 50 40

59

FNAC
Galerie Grand Place
59000 Lille
Tél. (16) 20 15 58 15

INTERDISCOUNT
59 rue Nationale
59000 Lille
Tél. (16) 20 57 59 12

TAM SCALL
105, rue Léon-Gambetta
59000 Lille
Tél. (16) 20 57 18 81

TANDY
139, rue gambetta
59000 Lille
Tél. (16) 20 57 01 05

AUCHAN
Rue Pierre Catteau
59115 Leers
Tél. (16) 20 75 33 04

AUCHAN
"Petite Forêt" - RN 45
59140 Anzin
Tél. (16) 27 46 86 54

MICRO COMPUTER SERVICE
24, rue du Louis-Lemaire
59140 Dunkerque
Tél. (16) 28 63 00 10

AUCHAN
2, rue Jean Jaurès
59161 Escaudoeuvres
Tél. (16) 27 81 66 00

AUCHAN
Bld d'Halluin
59223 Roncq
Tél. (16) 20 94 92 00

AUCHAN
2, place du Gal Hormes
59300 Valenciennes
Tél. (16) 27 33 58 77

AUCHAN "Englos"
CC "Les Géants"
RN 352
59320 Haubourdin
Tél. (16) 20 92 92 33

NEW GAME
8 rue du Petit Séminaire
59400 Cambrai
Tél. (16) 27 74 89 23

ESPACE 3
39 rue Saint Jacques
59500 Douai
Tél. (16) 27 97 07 71

US GAME
195, rue de la Mairie
59500 Douai
Tél. (16) 27 99 38 91

VIDEOMAT
56 av de France
59 600 Maubeuge
Tél. (16) 27 65 19 59

AUCHAN
CC "Triolo"
59650 Villeneuve d'Ascq
Tél. (16) 20 67 62 22

DIGIT CENTER
CC V2
59650 Villeneuve-d'Ascp
Tél. (16) 20 47 44 23

INTERDISCOUNT
CC "villeneuve 2"
59650 Villeneuve d'Ascq
Tél. (16) 21 91 47 85

MICROMANIA
CC de Villeneuve d'Ascq
Niveau bas
59 650 Villeneuve d'Ascq

AUCHAN
Départementale 121
59720 Louvroil
Tél. (16) 27 64 90 81

AUCHAN
"Dunkerque" - RN 40
59760 grande Synthe
Tél. (16) 28 27 99 89

ESPACE 3
44, rue de Béthune
59800 Lille
Tél. (16) 20 57 84 82

ESPACE 3
4 rue Faidherbe
59800 Lille
Tél. (16) 20 55 67 43

FNAC
Galerie Grand Place
59800 Lille
Tél. (16) 20 15 58 15

IDEM INFORMATIQUE
1, rue du plat
59800 Lille

GAME'S
Galerie Grand Place
8 place Charles de Gaulle
59800 Lille
Tél. (16) 20 13 92 92

MICROPUCE
1, rue du plat
59800 Lille
Tél. (16) 20 30 63 39

60

PIBI
Rue Arago
ZAC de Ther
60000 Beauvais
Tél. (16) 44 02 99 66

INTERDISCOUNT
23, rue des Trois Barbeaux
60200 Compiègne
Tél. (16) 44 86 00 02

62

NEW GAME
70 rue Saint Aubert
62000 Arras
Tél. (16) 21 71 93 61

AUCHAN "Boulogne"
RN 42
62200 Boulogne St Martin
Tél. (16) 21 92 06 00

CONSOLES GAMES
102 bis, route de Lille
62300 Lens
Tél. (16) 21 67 48 10

LENS MICRO INFORMATIQUE
96, avenue Alfred-Maes
62300 Lens
Tél. (16) 21 28 72 44

ETS.RUFFIN
149, rue Sadi-Carnot
62400 Béthume
Tél. (16) 21 68 29 39

INTERDISCOUNT
CC "La Rotonde"
62400 béthune
Tél. (16) 21 56 98 10

AUCHAN
CC "La Rotonde"
Rue Dr Dhénin
62400 Bethune
Tél. (16) 21 68 28 28

SHORT CIRCUIT
68 rue Saint Jean
62 520 Le Touquet
Tél. (16) 21 05 86 08

CARREFOUR
2 rue M. Liétard
62 802 Liévin Cedex
Tél. (16) 21 44 33 33

AUCHAN
Noyelles Godault - RN 43
62950 Noyelles Godault
Tél. (16) 21 20 36 36

63

FNAC
Centre "Jaude"
63000 Clermont-Ferrand
Tél. (16) 73 93 22 00

64

BASE 4
11, rue Samonzet
64000 Pau
Tél. (16) 59 83 78 78

FNAC:
CC"Bosquet"
64000 Pau
Tél. (16) 59 98 90 00

65

BASE 4
57, bd Lacaussade
65000 Tarbes
Tél. (16) 62 51 36 13

INTERDISCOUNT
1, avenue Bertrand-Barrière
65000 Tarbes
Tél. (16) 62 51 21 21

66

INTERDISCOUNT
26, cours Lazare Escaguel
66000 Perpignan
Tél. (16) 68 34 07 62

STAR GAMES
2, rue Lafayette
66000 Perpignan
Tél. (16) 68 56 76 20

TANDY
"Auchan", route de Perthuis
66000 Perpignan
Tél. (16) 68 56 60 76

AUCHAN
RN9, Mas Galté
66028 Perpignan
Tél. (16) 68 54 22 55

67

FNAC
22, place Kleber
67000 Strasbourg
Tél. (16) 88 52 21 21

INTERDISCOUNT
Place de l'Homme de fer
67000 Strasbourg
Tél. (16) 88 22 34 00

VIDEO GAMES
26, passage de la Mésange
67000 Strasbourg
Tél. (16) 88 23 22 85

ESPACE 3
6, rue du Noyer
67005 Strasbourg
Tél. (16) 88 22 23 21

AUCHAN
67200 Strasbourg
Tél. (16) 88 56 41 41

68

FNAC
1, Grand Rue
68000 Colmar
Tél. (16) 89 23 32 12

MEGA SOFT
12 rue du Rampart
68000 Colmar
Tél. (16) 89 23 15 35

FNAC
54, rue du Sauvage
68200 Mulhouse
Tél. (16) 89 56 33 55

69

KONCY GAMES SHOP
12 rue Marc Bloch
69007 Lyon
Tél. (16) 78 72 30 88

GENERAL
39-41, rue Paul Chenavard
69001 Lyon
Tél. (16) 72 00 96 96

INTERDISCOUNT
26, rue Grenette
69002 Lyon
Tél. (16) 78 42 99 79

FNAC
CC "Part Dieu"
69003 Lyon
Tél. (16) 78 71 87 00

MICROMANIA
CC "Part Dieu"
69003 Lyon
Tél. (16) 78 60 78 82

GAME'S
CC "Part Dieu"
69003 Lyon
Tél. (16) 78 62 70 30

SEQUENCE NEWS
7, cours Gambetta
69003 Lyon
Tél. (16) 78 60 33 60

INTERDISCOUNT
CC "Le Pétrolier"
69130 Ecully
Tél. (16) 78 33 68 01

NASA
CC "Saint-Genis 2"
Les Basses Barolles
69230 Saint-Genis-Laval
Tél. (16) 78 56 43 35

VIDEO GAMES 69
308, rue Etienne Poulet
69400 Villefranche sur Saône
Tél. (16) 74 68 84 47

MEDIA GAME'S
8/10, rue Eugène Manuel
69603 Villeurbanne cedex
Tél. (16) 78 94 32 18

AUCHAN
ZAC du Champ du Pont
69803 Lyon St Priest
Tél. (16) 78 41 81 18

72

AUCHAN
ZAC du Moulin au Moine
72650 La Chapelle St Aubin
Tél. (16) 43 24 68 00

73

LUDOTEC
104 Faubourg Mont Mélia
73000 Chamberry
Tél. (16) 79 85 06 33

ADRESSES UTILES

74

FNAC
18, rue Sommeiller
74000 Annecy
Tél. (16) 50 51 72 32

AUCHAN
ZI de la Mandallaz - Epagny
74330 La Balme de Sillingy
Tél. (16) 50 22 29 88

TANDY
CC "Auchan", Cellule 36
74330 Epagny
Tél. (16) 50 22 34 46

76

FNAC
52, rue Ecuyère
76000 Rouen
Tél. (16) 35 52 72 00

INTERDISCOUNT
41-43, rue des Carmes
76000 Rouen
Tél. (16) 35 07 07 07

INTERDISCOUNT
82, av de Caen
76000 Rouen
Tél. (16) 35 03 95 15

TRUST
29, rue aux Juifs
CC "Saint Sever"
76000 Rouen
Tél. (16) 35 63 89 09

SUB ESPACE
95, av. Foch
76100 LE HAVRE
Tél. (16) 35 42 48 77

INTERDISCOUNT
CC "Mammouth"
76200 Dieppe
Tél. (16) 35 82 99 84

AUCHAN
ZAC du Mont Gaillard
76620 Le Havre
Tél. (16) 35 46 47 48

80

FRANCE PHOTO VIDEO
64 rue des 3 cailloux
80000 Amiens

83

FNAC
CC "Mayol" - Rue du Murier
83000 Toulon
Tél. (16) 94 03 80 00

PHONOLA
La valette
83000 TOULON
Tél. (16) 94 75 18 20

TANDY
76. bd de Strasbourg
83000 Toulon
Tél. (16) 94 93 06 00

84

AITEL
825 rue l'Aulanière
84000 Avignon
Tél. (16) 90 27 00 09

AUCHAN
"Le pontet "
84000 Avignon Nord

INTERDISCOUNT
16. rue du Vieux-Sextier
84000 Avignon
Tél. (16) 90 85 82 10

AUCHAN:
CC " Mistral 7"
84013 Avignon
Tél. (16) 90 13 51 00

85

SEQUENCE NEWS
Galerie "Empire"
4, place Napoléon
85000 Roches/Yon
Tél. (16) 51 36 15 25

86

INTERDISCOUNT
Place du marché Notre Dame
la Grande
86000 Poitiers
Tél. (16) 49 41 63 40

90

FNAC
6, rue des Capucins
90000 Belfort
Tél. (16) 84 21 00 15

GAME'S
CC Val Thoiry
Geneve (Suisse)
Tél. 50 20 86 06

VENTE PAR CORRESPONDANCE

AMIE VPC
11 Bd Voltaire
75011 Paris
Tél. (1) 43 57 48 20

CHRONOGAMES
9 rue Pelouze
75008 Paris
Tél. (1) 42 94 06 09

CENTURY SOFT
8 rue de l'Epargne - BP 454
03004 Moulin Cédex
Tél. (16) 70 46 20 48

CONSOLES GAMES
7 Venelle Benjamin Francklin
91000 Evry
Tél. (1) 69 36 40 62

ESPACE 3:
1 Rue de la Voyette
Centre de gros n°1
59 818 Lesquin
Tél. (16) 20 87 69 55

FLOPPY INTERNATIONAL
54000 Nancy
Tél. (16) 83 90 28 00

FUNWARE
BP 75749
Paris Cédex 15
Tél. (1) 40 47 89 72

FUTUR VISION
25 rue d'Hauteville
75010 Paris
Tél. (1) 42 46 56 38

HARD DISCOUNT SHOP
BP 49
06560 Valbonne
Tél. (16) 93 95 80 40

JESSICO
BP 693
06012 Nice cedex 01
Tél. (16) 93 51 61 30

LE GUIDE DES BPM
BP 60
59910 Bondues
Tél. (16) 20 37 00 10

KONCI GAMES SHOP
Tél. (16) 78 72 30 88

MICROMANIA
Tél. (16) 92 94 36 00

MASTER THE GAMES
BP 2163
69603 Villeurbanne cedex
Tél. (16) 78 94 32 18

PREMIER MAIL ORDER
DEPT G
Tinkler Side
BASILDON
ESSEX SS14 ILE
Tél. (19) 44 268 271 172

SOLEIL INFORMATIQUE
BP 2
24130 Prigonrieux

TOP GAMES ATLANTIC
BP 94
44380 Pornichet

VIDEO GAMES:
54000 Nancy
Tél. (16) 83 35 49 33

ZIP KID
30, av Robert Surcouf
78960 Voisin le Bretonneux
Tél. (1) 30 64 54 54

TANDY
BP 4292
97500 Saint-Pierre-et-Miquelon
Tél. (19) 508 41 31 23

BOUTIQUES A L'ETRANGER

DYNAMIC COMPUTER
5, rue Gutemberg
1201 Genève
Tél. (19) 022 1 44 40 17

ARCKADOID
4 rue Gallatin
1203 Genève-Suisse
Tél. (19) 041 22 340 10 77

VAGOCDS
Jeanne-d'Arc
1837 Château-d'Oex,
Suisse
Tél. (19) 029 458 42

FNAC
City 2, rue Neuve
1000 Bruxelles
Belgique
Tél. (19) 32 22 17 47 20

FNAC
Groenplaats
2000 Anvers
Belgique
Tél. (19) 32 32 31 20 56

FNAC
Place Maréchal Foch 1
4000 Liège
Belgique
Tél. (19) 32 41 22 01 29

FNAC
Veldstraat 88
9000 Gent
Belgique
Tél. (19) 32 91 23 40 80

FNAC
22/23 Meineke Strasse W
1000 Berlin 15
Allemagne
Tél. (19) 49 30 884 720

SUPPORTS (DISQUETTES ET CASSETTES)

3M
Bd de l'Oise
95006 Cergy-Pontoise Cedex
Tél. (1) 30 31 61 61

AGFA GEVAERT
8 rue Ampère
78054 St Quentin-en-Yvelines
Tél. (1) 30 43 95 00

BASF
140, rue Jules Guesde
92300 Levallois-Perret
Tél. (1) 47 30 55 00

AUCHAN
CC "Les Quatres Temps"
92800 Puteaux
Tél. (16) 47 76 43 03

JVC
ZI, 2 rue Ampère
BP 125
95500 Gonesse
Tél. (1) 39 87 36 00

KODAK
26 rue Villiot
75009 Paris
Tél. (1) 40 01 30 00

MEMOREX
3, rue Maurice Ravel
92300 Levallois-Perret
Tél. (1) 47 39 32 75
(sur Livraison)

MEMOREX
Nantes
Tél. (16) 40 93 25 25
(sur livraison)

MEMOREX
Lyon
Tél. (16) 78 00 02 17
(sur livraison)

MITSUBISHI
65 avenue Colmar
Tour Albert 1er
92500 Rueil Malmaison
Tél. (1) 47 08 78 00

SONY
15 rue Floréal
75017 Paris
Tél. (1) 40 87 30 00

TDK
15 rue de villeneuve - Silic
94563 Rungis
Tél. (1) 46 87 36 67

VERBATIM
Reuil Malmaison
Tél. (1) 47 16 94 20

SERVICES APRES-VENTE

AITEL
Bastide Blanche Evolic D5
13127 Vitrolles
Tél. (16) 42 79 61 20

AITEL
ZI des Courtines
84000 Avignon
Tél. (16) 90 86 24 45

ALTITUDE 21
161 rue de Charonne BP 255
75 524 Paris cedex 11
Tél. (1) 43 56 05 50

CHIPOKAZ
107 rue de la Tombe d'Issoire
75014 Paris
Tél. (1) 43 21 51 00

ORDINATEUR EXPRESS
3, rue Pelouse
75008 Paris
Tél. (1) 45 22 15 15

TELCI
Chemin de Crève-Coeur
BP 157
93204 Saint-Denis Cedex 1
Tél. (1) 48 29 63 35

DISTRIBUTEURS

ALFATRONIC
ZA de Courtaboeuf
7, avenue du Canada BP 310
91958 Les Ulis Cedex
Tél. 69 07 78 08

ARFAN INTERNATIONAL
35 rue des Capucines
75002 Paris
Tél. (1) 42 61 66 74

ASAP
2 avenue des Chaumes
78180 Montigny-Le-Bretonneux
Tél. (1) 30 43 82 33

ASN DIFFUSION
ZI la Haie-Griselle
94470 Boissy-Saint-Leger
Tél. (1) 45 99 22 22

BANDAI
4, rue de l'Industrie
ZI Epluches
95310 St Ouen l'Aumône
Tél. (1) 34 30 30 83

BUS PLUS
51 rue Gérard
75013 Paris
Tél. (1) 45 80 05 66

CICI
95, rue de la Boétie
75008 Paris

CIEP
102 rue Henry-Barbusse
95100 Argenteuil
Tél. (1) 39 47 29 29

COMDIS
4, Chemin Chilly
91160 Longjumeau
Tél. (1) 64 48 59 80

GUILLEMOT
BP 2
56200 La Gacilly
Tél. (16) 99 08 90 88

INNELEC
45 rue Délizy
93 692 Pantin Cedex
Centre d'activités de l'Ourq
Tél. (1) 48 10 55 55

JSI
89, bis rue de Charenton
75012 Paris

METROLOGIE
Tour d'Asnière
4, av Laurent Cely
92606 Asnière
Tél. (1) 40 80 90 00

MICROMANIA
BP114
06560 Valbonne
Tél. (16) 92 94 36 00

MICROSOFT
ZI de Courtabœuf
12, avenue Québec 519
91946 Les Ulis Cedex

OMNILOGIC
11, rue de Cambrai
Bât 68
75019 Paris
Tél. (1) 40 05 28 00

TEKELEC AIRTRONIC
5 rue Carles Vernit
92315 Sèvres cédex
Tél. (1) 46 23 24 25

UBISOFT
8-10 rue de Valmy
93100 Montreuil
Tél. (1) 48 57 65 52

UNLIKE
19-21 rue du 8 Mai 1945
94117 Arcueil cedex
Tél. (1) 4740 41 00

VIDEO TECHNOLOGIE
19 rue Luisant
91310 Montlhery
Tél. (1) 69 01 19 70

EDITEURS

ACCLAIM
12-14, Rond Point des Champs Elysées
75008 Paris
Tél. (1) 49 53 00 04

AB SOFT
27 rue Montevideo
75016 Paris
Tél. (1) 45 04 42 03

ACCOLADE
550 S Winchester Blvd
Suite 200
95128 San José (USA)
Tél. (19)1 408 985 1700

ACCOLADE
50 Lombard Road
London SW 113 SU (GB)
Tél. (19) 44 71 738 1391

ACCOLADE EUROPE
Bowling House
Point Pleasant
Wandsworth
London SW18 1PE
(GB)
Tél. (19) 818 770 880

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD
4 Walcot place
Winchester Hampschire
SO 23 9AP
(GB)

ACTIONWARE
38 W 255 Deerpath road
60510 Il Batavia
(USA)
Tél. (19) 1 312 879 8998

ACTIVISION/DISC COMPANY
738, rue Yves Kermer
92100 Boulogne

ACTIVISION
Black House
Manor Farm Road, Reading
(GB)
Tél. 73 431 1666

ADALOG
27 av de Verdun
92170 Vanves
Tél. (1) 46 45 51 12

ADRESSES UTILES

ANCO
35, West Hill Road
DA1 2EL, Kent (GB)
Tél. (19) 44 322 92 513

ANTIC
424, Second Street
94107 San Francisco (USA)
Tél. (19) 1 415 957 08 86

ARGUS PRESS:
Victory House Leicester
Place WC2 NB, London

ARIOLASOFT
Haupstrasse 70
Postfach 1160
4835 Rietberg 2 (RFA)
Tél. (19) 49 52 44408 45

ASSIMIL
11, rue des Pyramides
75001 Paris
Tél. (1) 42 60 40 66

ATREID CONCEPT
29, rue de l'Ecole Normale
33200 Bordeaux
Tél. (16) 56 02 34 34

BLUE BYTE
Software GmbH
Aktienstr. 62
45473 Mülheim/Ruhr (RFA)
Tél. (19) 0208 47 38 37

BRODERBUND SOFTWARE/LORICIEL
7 rue du Fossé Blanc
92624 Gennevilliers Cedex
Tél. (1) 46 88 28 38

BRODERBUND SOFTWARE
17, Paul Drive
94903 San Rafaël (USA)
Tél. (19) 1 415 4923137

BRODERBUND SOFTWARE
500 Red Wood Bld
PO Box 6121
Novato,CA 94948-06121,
USA
Tél. (19) 1 415 382 4400

BVRP
18 rue Clapeyron
75008 Paris
Tél. (1) 42 93 10 91

CAPCOM
3303 Scott bd
Santa Clara, CA 95054
Tél. (19) 1 408 727 0400

CEDIC NATHAN
6, bd Jourdan
75014 Paris
Tél. (1) 45 65 06 06

CINEMAWARE
41-85, Thousand ozks Bld
91362 West Lake Village USA
Tél. (19) 1 805495 6615

CODEMASTERS
Lower Farm House
Southam, Warwickshire
England CV33 0DL
Tél. (19) 44 926 814 132

COKTEL VISION
Imm. Le Galilée
5-7, rue J-Braconnier
92150 Meudon
Tél. (1) 46 30 99 57

COLORADO TECHNOLOGIES
56, rue de Landy
93400 Saint-Ouen
Tél. (1) 40 10 01 50

COMPUTER ASSOCIATES
14, av. F. Arago
92003 Nanterre
Tél. (1) 40 97 50 50

CORE DESIGN
Suite C Tradewinds House
69-71A Ashbourne Road
Derby DE3 3FS
Tél. (19) 44 332 297 797

COTE OUEST SOFT EDITION
13, Allée Maison Rouge
BP 291, 44010 Nantes
Tél. (16) 40 35 55 00

CRL GROUP
9 King Yard, Carpenter's Road
E15 2 HD, London (GB)
Tél. (19) 44 71 533 2918

DELPHINE SOFTWARE
150, Bld Haussman
75008 Paris
Tél. (1) 49 53 00 03

DICTIONNAIRE LE ROBERT
107 av. Parmentier
75011 Paris
Tél. (1) 43 57 73 13

DIGITAL INTEGRATION
Watchmoor Road Camberley
GU15 3AJ, Surrey (GB)
Tél. (19) 44 27 668 4959

DIGITAL MAGIC SOFTWARE
103, Mersey Road West Bank
Widnes WA8 ODT Cheshire
(GB)

DIGITAL RESEARCH
41 bis, av de l'Europe
78140 Vélisy
Tél. (1) 39 46 33 66

DINAMIC
Plaza de Espana
18, Torre de Madrid 27-5
28008 Madrid (SP)
Tél. (19) 34 1 542 7287

DOMARK
Ferry House
51-57 Lacy Road
Putney SW151PR
London (GB)
Tél. (19) 44 81 780 2222

DR T'S
220, Boylston Street
02167 Chestnut Hill (USA)
Tél. (19) 1617 527 8370

E.B.M. ESPACE MICRO
Siège Social : Res. Les Dauphins - Qtier St Joseph
20000 Ajaccio
BP 511 20186 Ajaccio
Salines
Tél. (16) 95 20 90 09
(16) 95 22 23 44

EDGE (THE)
36-38, Southampton Street
WC2E, London (GB)
Tél. (19) 4471 831 1801

EDIL BELIN
8, rue Belin
75278 Paris Cedex 6
Tél. (1) 46 64 21 42

ELECTRONIC ARTS
12, rue du Château d'Eau
69410 Champagne-au-Mont-d'Or
Tél. (16) 72 17 07 83

ELECTRONIC ARTS
11-49 Station Road
Langley Nr Slough
SL3 8YN, Berkshire (GB)
Tél. (19) 4471 534 9442

ELECTRONIC ARTS
1820 Gateway Drive
94404 San Mateo (USA)
Tél. (19) 1415 571 7171

ELITE SYSTEM
Anchor Road,
Alridge Walsall
WS, West Midlands (GB)
Tél. (19) 449 225 5852

EMPIRE SOFTWARE
The Spire, 677 High Road
North Finchley
London N12 0DA
Tél. (19) 44 81 343 7737

EPYX
600 Calveston Drive
94063 Redxood City (USA)
Tél. (19) 1415 368 3200

ESAT SOFTWARE
57, rue du Tondu
33000 Bordeaux
Tél. (16) 56 96 35 23

EXPOSE SOFTWARE
N°2A, rue Tonin
13420 Magne

FERNAND NATHAN
9 rue Méchain
75676 Paris Cedex 14
Tél. (1) 45 87 50 00

FIRST ROW
900 East 8th av, Suite 300
19406 King of Prussia
(USA)
Tél. (19) 1215 337 9548

FRETLESS
Rue Gabriel Laumain
75010 Paris
Tél. (1) 42 46 28 03

GENIUS SOFTWARE
53, bd des Batignolles
75008 Paris
Tél. (1) 43 87 73 42

GREMLIN
Alpha House,
10, Carver Street
S1 4FS, Sheffield (GB)
Tél. (19) 44 742 753 423

GUILLEMOT INTERNATIONAL
BP 2
56200 La Gacilly
Tél. (16) 99 08 90 88

HATIER Logiciels
Tél. (1) 47 23 43 43

HEWSON
Hewson House,
56b Milton Park,
Milton OX14
Abingdon Oxon (GB)
Tél. (19) 44 23 583 2939

HUDSON SOFT
Tél. (19.49) 40 33 99 26

ID
Tél. (1) 46 68 31 31

IMAGINE
Imagine house, 5 Sir Thomas Street,
Mersey Site
LI6BW, Liverpool (GB)

INCENTIVE
Zéphir 1, Cavella Park
RG7 4QW Aldermaston
Bershire (GB)
Tél. (19) 44 7356 772 88

INFOGRAMES
84, rue du 1er Mars 1943
69628 Villeurbanne
Tél. (16) 78 03 18 46

INFOMEDIA
8, av. de Bretagne
66000 Perpignan
Tél. (16) 68 34 23 03

INTERCEPTOR GROUP
Mercury House
Cavella Park
RG7 4QW,
Aldermaston, Bershire (GB)
Tél. (19) 44 734 817

JERIKO
5, bld Poissonnière
75002 Paris
Tél. (1) 40 28 00 64

KONAMI
Berner Strasse 109
D- 60437 Frankfurt am Main
Tél. (19) 69 95 08 12 23

LANGAGE & INFORMATIQUE
Place Mendes France
Imm. Le Dorval
31400 Toulouse
Tél. (16) 61 52 37 24

LANKHOR
84 bis, av. du Gal-de-Gaulle
92140 Clamart
Tél. (1) 46 30 33 03

LINEL
Guetlistrasse,
9050 Appenzel (CH)
Tél. (19) 41 71 87 49 19

LLAMASOFT
49 Mount Pleasant
Tadley Hants (GB)
Tél. (19) 44 7 356 4478

LORICIEL
7, rue du Fossé-Blanc
92624 Gennevilliers Cedex
Tél. (1) 46 88 28 38

LUCASFILM
PO Box 2009,
94912 San Rafaël
(USA)
Tél. (19) 1 415 662 1800

LUDIGAMES
28, rue Armand Carrel
93100 Montreuil-sous-Bois
Tél. (1) 48 57 25 41

MAELSTROM GAMES
Tél. 19 (44) 51 691 2815

MAGIC BYTE
Goetherstrasse1
4830 Gutersloh (RFA)
Tél. (19) 49 52 41 1834

MANDARIN SOFTWARE
Europa House,
Addlington Park
SK 10 Macclesfield
(GB)
Tél. (19) 44 62 587 8888

MEGATECH SOFTWARE
1606 Lockness Place
Torrance, CA 90501,
USA
Tél. (19.1) 310 539 6452

MELBOURNE HOUSE:
Castel Yard House
Richmond (GB)
Castel Yard TW 106

MEMSOFT
62 bd Davout
75020 Paris
Tél.: (1) 43 56 31 50

MICRO APPLICATIONS
58, rue du Faubourbg Poissonnière
75010 Paris
Tél. (1) 47 70 32 44

MICRO C
16, rue des Fossés
35000 Rennes
Tél. (16) 99 63 71 11

MICROIDS
58, chemin de la Justice
92290 Chatenay Malabry

MICRO LOGICIEL
2 pl. P Bonhomme
62500 St-Omer
Tél. (16) 21 93 67 99

MICROMANIA
BP 009
06901 Sophia Antipolis
Cedex
Tél. (16) 92 94 36 00

MICROPROSE FRANCE
25, rue rue Lemercier
75017 Paris
Tél. (1) 40 08 02 85

MICROSOFT FRANCE
ZI de Courtaboeuf
12, av du Québec
91946 Les Ulis Cedex
Tél. (1) 69 86 46 46

MILLENIUM
Chancery House
107 Saint Paul
Islington N1 2NA
London (GB)
Tél. (19) 44 1 359 3594

MINDCRAFT:
23 41-205th Street
Suite 102
Torrance, CA 90501,
USA
Tél. (19.1) 213 320 5214

MINDSCAPE
1, rue du Port Navalo
44640 Saint-Jean-de-Boisseau
Tél. (16) 40 65 71 68

MINDSCAPE
PO Box 1049
East Lewes (GB)
Tél. (19) 44 4 448 6545

MIRRORSOFT
Irwin House 118
Southwark Street
SE1 OSW, London
(GB)
Tél. (19) 44 1 928 1454

MMC
16, av de la République
75011 Paris
Tél. (1) 43 38 63 64

MMS
5, bd Voltaire
75011 Paris
Tél. (1) 43 38 96 31

MYRIAD
4, rue de Bordeaux
31200 Toulouse
Tél. (16) 61 47 23 40

NATHAN LOGICIEL
3/5 av Galliéni
94250 Gentilly
Tél. (1) 47 40 66 66

NOVAGEN
142 Alcester Road,
B13 8HS,
Burmingham (GB)
Tél. (19) 44 21 449 9516

NOVTECH SARL
16, quai J-B Clément
94140 Alfortville
Tél. (1) 49 77 00 00

OCEAN FRANCE
25 Bld Berthier
75017 Paris
Tél. (1) 40 53 92 86

OCEAN
25, bd Berthier
75017 Paris
Tél. (1) 47 66 33 26

OCEAN
12, av. du 8 Mai 1945
95200 Sarcelles
Tél. (1)39 92 00 38

OPERASOFT
Gustavo Fernandez
Balbuena
28002 Madrid (SP)
Tél. (19) 34 1 415 4512

ORDINATEUR EXPRESS
3 rue Pelouse
45008 Paris
Tél. (1) 42 93 67 74

ORIGIN SYSTEMS
136 Harvey Road
Building B
03 053 Londonderry
(USA)
Tél. (19) 1603 644 3360

PALACE SOFTWARE
The Old Forge
Business Centre
Caledonian Road N1 9DX
London (GB)
Tél. (19) 44 71 278 0751

PPS
150 Bld Haussman
75008 Paris
Tél. (1) 43 59 47 47

PSYGNOSIS/E.A
12, rue du Chateau d'Eau
69410 Champagne au Mont d'Or

PSYGNOSIS
1st floor, Port of Liverpool Building
L31 BY Liverpool (GB)
Tél. (19) 44 51 236 8818

PSYGNOSIS Ltd
South Harrington Building
Sefton Street
Liverpool L3 4BQ, UK
Tél. (19 4) 51 709 57555

SEGA FRANCE
8-10 rue Barbette
75003 Paris

SEMAPHORE LOGICIELS
La Plaine
1283 Genève (CH)
Tél. (19) 41 22 54 11 95

SIERRA ON LINE
PO Box 485
93614 Coarsegold
(USA)
Tél. (19) 1 609 683 4468

ADRESSES UTILES

SILMARILS
22 rue de la Maison Rouge
77323 Lognes
Marne la Vallée, cedex 2
Tél. (1) 60 17 15 24

SIR TECH
PO Box 245
Ogdensburg, NY 13669 USA
Tél. (19.1) 315 393 6451

SOFTISSIMO
129, bd de Sébastopol
75002 Paris
Tél. (1) 42 33 77 10

SPECTRUM HOLOBYTE
1050 Walnut Street
80302 Douler (USA)
Tél. (19) 1 303 443 0191

SSI
150 bd Haussmann
75008 Paris
Tél. (1) 43 59 47 47

SUBLOGIC
713 Edgebrook Drive 2
61820 Il Champaign (USA)
Tél. (19) 1 217 359 8482

SUBLOGIC INTERNATIONAL
Buckingham News,
the High Street
Old Amerslam HP7 ODP
Buck (GB)
Tél. (19) 4421 17356 4166

SYSTEM 3
David House 29
EC 1N Hatton Garden (GB)
Tél. (19) 44 1831 7403

TAITO
267 West Esplanade
2nd Floor V7M
North Vancouver (CAN)
Tél. (19) 1604 984 33 44

TECMAGIK
1 Norland Place
London W11 4QS

THALAMUS
1 Sathurn House
Calleve Park
Aldermaston RG 7 4 Berks
(GB)
Tél. (19) 44 73 481 7861

TITUS
28 ter, av. de Versailles
93220 Gagny
Tél. (1) 43 32 10 92

TRANSOFT
38, rue Servan
75011 Paris

UBI SOFT
28, rue Armand-Carrel
93100 Montreuil
Tél. (1) 48 57 65 52

UPGRADE
30, rue Coriolis
75012 Paris
Tél. (1) 43 44 78 88

US GOLD
Units 2&3 - Holford Way
Holford
Birmingham B6 7AX
Tél. (19) 44 216 253 388

VIF:
5 rue de Bassano
75116 Paris
Tél. (1) 44 43 93 93

VIF
50, rue Benoit-Malo
94527 Gentilly
Tél. (1) 47 40 09 11

VIRGIN GAMES FRANCE
233, rue de la Croix-Nivert
75015 Paris
Tél. (1) 48 42 19 19

WORDPERFECT FRANCE
ZA des Godets
6, rue des Gardes
91371 Verrières-le-Buisson
cedex
Tél. (1) 69 20 68 00

YAMAHA
1, av Fief
95310 Saint-Ouen-L'Aumône
Tél. (1) 30 36 81 23

CONSTRUCTEURS

ACE
6, rue de Rochambeau
75009 Paris
Tél. (1) 42 85 46 40

AITEL
825 rue l'Aulanière
84000 Avignon
Tél. (16) 90 27 00 09

AMSTRAD
Tél. (1) 69 07 87 87

ASHIV
67, rue Robespierre
93100 Montreuil-sous-Bois
Tél. (1) 48 58 70 77

ATARI FRANCE
79, av Louis Roche
92230 Gennevilliers
Tél. (1) 40 85 31 31
(1) 40 85 31 45

BULL
Siège social
Tour Bull - Cédex 74
92039 Paris la Défense
Tél. (1) 46 96 90 90

BULL
1,av Val de Fontenay
94133 Fontenay-sous-Bois
Tél. (1) 43 94 40 40

CANON
Centre d'affaires Paris Nord
Imm. Ampère 5
93154 Le Blanc Mesnil
cedex
Tél. (1) 49 39 25 25

CITIZEN
Tél. (1) 40 05 28 00

COMMODORE
150, av de Verdun
92130 Issy-les-Moulineaux
Tél. (1) 46 44 55 55

COMPAQ
5, av de Norvège
91953 Les Ulis cedex
Tél. (1) 69 86 71 71

GLAAD
25, rue de Landy
93210 la Plaine-Saint-Denis

HDM
28, rue Miollis
75015 Paris
Tél. (1) 45 66 43 99

IBM
Tour Descartes
2, av Gambetta
Cédex 50
92066 Paris-la-Défense
Tél. (1) 49 05 50 00

ICL
24, av de l'Europe
78140 Vélisy-Villacoubray
Tél. (1) 34 65 80 70

MATICIEL MICROCLUB
Case Postale 106
1001 Lausanne (CH)
Tél. (19) 41 21 28 78 51

ITT
33, av. du Maine
BP 23
75755 Paris cedex 15
Tél. (1) 45 45 67 05

KORTEX
71, rue Archereau
75019 Paris
Tél. (1) 40 05 04 64

OLITEC
4, rue des Magnolias
BP 592
54009 Nancy cedex
Tél. (16) 83 21 95 15

OLIVETTI
91, rue du Faubourg
Saint.Honoré
75383 Paris Cedex 08
Tél. (1) 47 42 88 96

OLIVETTI LOGABAX
Rue de l'Ancien Marché
92047 Paris-la-Défense
Tél. (1) 49 06 74 80

PANASONIC
ZI Pont Yblon,
13, rue des Frères
Lumières
91300 Massy, BP 63
Tél. (1) 48 65 44 66

PARIS SUD ELECTRONIQUE
ZI de la Blonde,
12 rue R-Cassin
91300 Massy
Tél. (1) 69 20 66 99

PENTASONIC
5, rue Maurice-Bourdet
75116 Paris
Tél. (1) 45 24 23 16

PENTASONIC
36, rue de Turin
75008 Paris
Tél. (1) 42 93 41 33

PGM
34 bis, rue Sorbier
75020 Paris
Tél. (1) 43 49 48 48

PHILIPS
50, av. Montaigne
75380 Paris cedex 08
Tél. (1) 40 74 33 00

RTIC
2, rue B-Malou
92100 Suresnes
Tél. (1) 47 28 13 35

SAMSUG
Tour Montparnasse
33, av. du Maine,
BP 146
75755 Paris cedex 15
Tél. (1) 45 38 68 38

SANYO
8, av. Léon Harmel
92164 Anthony
Tél. (1) 40 96 63 63

TANDY
CC "Les 3 Fontaines"
BP 147
95022 Cergy Pontoise"
Tél. (1) 30 73 10 15

TELIC ALCATEL
4, rue Chevilly
94267 Fresnes Cedex
Tél. (1) 49 84 50 00

THOMSON COFADEL
19, av Dubonnet
92400 Courbevoie
Tél. (1) 47 88 51 45

TOSHIBA
7, rue Ampère,
BP 131
92804 Puteaux cedex
Tél. (1) 47 28 28 28

TRIUMPH ADLER
3, av Paul Doumer
92502 Reuil-Malmaison
Tél. (1) 47 32 92 45

TULIP
165, bd de Valmy
Bât B2 224
92706 Colombes Cedex
Tél. (1) 47 60 05 59

VICTOR TECHNOLOGIES
296, av Napoléon-Bonaparte
92502 Reuil-Malmaison
Tél. (1) 47 52 22 22

WINNERS
114, rue des Pyrénées
75020 Paris
Tél. (1) 40 24 05 85

HOT LINE

TILT
Les jeudis de: 14 h à 19h
au (1) 46 62 25 78

CONSOLES PLUS
Les mercredis de: 14h à 17h
et les vendredis
de: 17h à 19h
au (1) 46 62 28 02

SEGA
Tous les jours
de: 10h30 à 19h30
sauf le samedi et dimanche
au (1) 47 79 23 45

NINTENDO
Tous les jours
sauf le samedi et dimanche
au (1) 34 64 77 55

COKTEL VISION
(1) 46 30 13 89

DELPHINE SOFTWARE
(1) 49 53 00 03

INNELEC
(1) 48 10 55 55

MICROPROSE
(1) 40 08 02 88

OCEAN
(1) 40 53 03 48

CONSOLES +

9-11-13, rue du Colonel-Avia,
75754 Paris Cedex 15
Tél. : (16-1) 46 62 20 00.
Télex : 631 345
Fax : 46 62 22 61
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.
Abonnements :
Tél. : (16-1) 64 38 01 25

REDACTION

Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière (2184)

Rédacteur en chef adjoint
Philippe Seiler (2439)

Maquette/Secrétaire de rédaction
Mismac

Photographe
Eric Ramaroson (2211)

Secrétariat
Yvonne Apanhurel (2196)

Ont collaboré à ce numéro
Serge D. Grun, François Hermelin (correspondant permanent au Japon), Sam Souibgui, Richard Homsy, Elisabeth Estevens, Jacques Harbonn, Jean-Loup Jovanovic, Loïc Berthelot, Marc Menier, David Téné, le Magical Wonder Band, Marc Lacombe, Banana San, Max, Sam, Spy, Switch, Tchi, Chucky, Jimmy H., Kaneda Kun, Doguy, Homer, Spirit, Peter, T. Rex, Gl Gee.

MINITEL 3615 TCPLUS
Marie Poggi et François Julienne (2200)

ADMINISTRATION-GESTION

9-11-13, rue du Colonel-Avia,
75754 Paris Cedex 15
Tél. : (1) 46 62 20 00

Directrice de la publicité
Nathalie Tessler (2204)

Chefs de publicité
Claudine Lefebvre (2202)
Stéphanie Bonnard (2201)

Assistante de publicité
Cécile-Marie Réyé (2856)

Ventes
(réservé aux dépositaires de presse)
Synergie Presse
Alain Stefanesco, directeur général.
9, rue du Col.-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél : (1) 46 38 95 24

Service abonnements
Tél. : (1) 64 38 01 25
France : 1 an (11 numéros) : 288 F (TVA incluse).

Etranger : 1 an (11 numéros) : 352 F (train/bateau)
Tarifs avion : nous consulter.

Belgique : 1 an (11 numéros) : 2 300 FB. Payable par virement sur le compte de Diapason à la banque Société Générale à Bruxelles, n° 210-0083593-31.
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) adressé à : Consoles + Service abonnements
BP 53 77932 Perthes Cedex

Promotion
Frédérique Gasbarian (2161)

Directeur Administratif et Financier
Marie-Paule Weiss (2283)

Fabrication
Marc Riguon (2375)
Huguette Grimonprez (2418)

EDITEUR

Consoles + est un mensuel édité par Consoles Plus SNC au capital de 10 000 F.
Principal associé : EM-Images SA
Siège social : 9-13, rue du Col.-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Gérant et Directeur de la publication :
Francis Morel

Directeur délégué :
Patrick Cau

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publications (copyright Consoles +) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles + sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles + sont disponibles à Consoles +/Service Abonnements, BP 53, 77932 Pertes Cedex.

Dépôt légal :
4e trimestre 1993

Photogravure :
Novacoop, EPS
Imprimeries :
Imaye, 53000
Distribution :
M.L.P.
Numéro de commission paritaire :
73201

INDEX

des logiciels de ce numéro

3 Count Bout 62
Actraisers 108
Aladdin 35
Alfred's Chicken 52
Alien 3 35
Art Of Fighting 62
Asterix 53
Asterix 35
B.C. Kid 42
B.O.B. 50,53
Batman Returns 36,62
Battle Lode Runner 28
Battleclash 75
Battletoads 64, 68
Best Of The Best Championship Karate 89
Bomber Man '93 103
Bubsy 32, 53
Bulls Vs Blazers 91
Bulls Vs Blazers and The Nba Playoffs 86
Castlevania III : Dracula's Curse 29
Chakan 42
Chester Cheetah 42
Chiki Chiki Boys 36
Chuck II : Son Of Chuck 34
Chuck Rock II 33
Cool Spot 50
Cotton : Fantastic Night Dreams 75
Crying 76
Cyborg Justice 66
Darkwing Duck 31
David Crane's Amazing Tennis 85
Davis Cup World Tour 93
Defenders Of Oasis 108
Dennin Aleste 78
Dinolympics 103
Dragon Ballz II 67
Dungeon Master : Theron's Quest 111
Ecco 108
Ecco The Dolphin 109
Edono Kiba 64
Elfaria 109
Eric Cantona Football Challenge 93
Ex-Mutants 41
F1 Grand Prix Part II 117
F1 Pole Position 118
F15 Strike Eagle 120
Fantastic Dizzy 110
Fatal Fury 64, 67
Fatal Fury 2 65
Felix The Cat 45
Final Fight 65
Final Fight 2 63
Flashback 111
G-Loc Air Battle 75
Gargoyle's Quest II : The Demon Darkness 52
General Chaos 104
George Foreman's K.O. Boxing 85
Gods 43
Golden Axe III 70
Hard Ball III 89
Harley's Humongous Adventure 47
Haunting Starring Polterguy 112
Hit The Ice 90
Horror Story 28
Humans 105
Ikari No Yosai 66
Image Fight II 74
Imperium 79
Indiana Jones And The Last Crusade 41
Jack Niklaus Golf 92
James Bond 007 : The Duel 47
Jimmy Connors Pro Tennis Tour 84
Jungle Strike 81
Jurassic Park 34
Kendo Rage 61
King Of Monsters 68
Kirby's Adventure 32
Kirby's Dreamland 41
Land Of Illusion 52
Landstalker 112
Lemmings 99, 100, 101, 103
Lethal Weapon 43
Looney Tunes 36
Lords Of Thunder 79
Lotus Turbo Challenge 116
Mac Donald Global Gladiators 43
Mario & Yoshi 98, 99
Master Of Darkness 40
Mazin Saga 63
Mega Lo Mania 101
Megaman III 47
Mick & Mack As The Global Gladiators 48, 50
Mickey Mouse II 40
Mickey's Chase 49
Mortal Kombat 70
Muhamad Ali Heavyweight Boxing 87
Mutant League Football 88
Mystic Quest 111
Nba All-Star Challenge 95
Nexar 74
NFL 85
NHL Hockey 94 94
Nigel Mansell F1 Challenge 118
Ninja Warrior 65
Off Road 116
Out Of This World 109
Out Run Europa 116
Ozumo 84
Pang 80
Parodius 74, 81
PC Denjin 76
PC Kid III 49
PGA Tour Golf 88
PGA Tour Golf II 88
Pop'n Twin Bee 77
Populous 102
Populous II : Two Tribes 105
Power Factor 80
Power Tennis 95
Powermonger 98, 105
Probotector II : Return Of The Evil Force 77
Pugsy 104
Push-Over 101
R-Type II 78
Rainbow Islands 28
Rampart 99
Ranma 1/2 New 66
Risky Woods 40
Road Blaster FX 117
Road Rash II 117
Road Runner 37
Rocket Knight Adventures 32
Rodland 30
Rolo To The Rescue 44
Samurai Shodown 71
Sengoku 2 67
Shanghai II 102
Sherlock Holmes Consulting Detective Vol. 1 112
Shining Force 110
Shinobi III 71
Silpheed 81
Sonic The Hedgehog 2 38
Sonic The Hedgehog CD 33
Speedball 86
Spiderman & X-Men 39
Star Wars 30
Starfox 80
Street Fighter II Champion Edition 63
Street Fighter II Turbo 71
Street Fighter II' 61
Streets Of Rage 68
Strider 2 48, 69
Summer Challenge 91
Super Ball II 86
Super Baseball 2000 92
Super Baseball 2020 94
Super Batter Up 84
Super Bomber Man 104
Super Conflict : The Mideast 119
Super Hunchback 45
Super James Pond 51
Super Kick Off 91
Super Mario All Stars 34
Super Sidekicks 87
Super Strike Eagle 119
Super Swiv 76
Super Tetris 2 + Bombliss 98
Super Wrestlemania 87
Switchblade II 38
Talespin 39, 45
Taz-Mania 39
Terminator 69
Terra Cresta II 79
The Addams Family : Pugsley's Scavenger Hunt 44
The Adventures Of Rocky & Bullwinkle & Friends 33
The Blues Brothers 37, 44, 46
The Cool Spot Adventure 46
The Empire Strikes Back 29
The Fantastic Adventures Of Dizzy 29
The Legend Of Prince Valiant 110
The Lost Vikings 51
The Spirit Of F1 118
Tiny Toon Adventures 37
Tiny Toon Adventures : Buster's Hidden Treasure 46
Tip Off 89
Titus 31
Tom & Jerry 49
Top Ranking Tennis 95
Track & Field 90
TV Sports Hockey 93
View Point 78
Wayne's World 48
Where in the World is Carmen San Diego 100
Wimbledon II 94
Wing Commander 119
World Heroes 61
World Heroes 2 69
WWF Royal Rumble 92
X-Men 51
Yoshi's Cookie 102
Zero Wing 77

RETOUR 2048 le distributeur spécialisé ATARI présente

JAGUAR™

LA CONSOLE DE JEUX LA PLUS PUISSANTE DU MONDE EN AVANT-PREMIERE

LA CONSOLE JAGUAR + 1 JEU = 1 790 F.

- CONSOLE DE JEUX BASÉE SUR UNE ARCHITECTURE PARALLÈLE 64 BITS RISC
- HAUTE VITESSE DE TRANSMISSION : 106,4 Mo PAR SECONDE
- PROCESSEUR GRAPHIQUE TRAITANT 27 MIPS COUPLÉ À UN BLITTER
- PALETTE DE 16,7 MILLIONS DE COULEURS
- TRAITEMENT DE 850 MILLIONS DE PIXELS / SEC.
- EXECUTION DE 55 MILLIONS D'INSTRUCTIONS / SEC.
- SON 16 BITS QUALITÉ CD STEREO
- TECHNOLOGIE JPEG ET CINEPAK
- EFFETS SPECIAUX CABLES HARD : MAPPING, DEFORMATION, LIGHTING, TRANSPARENCE...

GAGNEZ UNE CONSOLE JAGUAR SUR 3615 RETOUR 2048

JEUX : CRESCENT GALAXY, TINY TOONS ADVENTURES, CYBERMORPH, RAIDEN, EVOLUTION DINO DUDES, ALIEN VS PREDATOR...

LYNX

LA PREMIERE CONSOLE PORTABLE COULEUR 16 BITS

490 F.

NOUVEAUTES JEUX :

LEMMINGS	320 F.
PIT FIGHTER	390 F.
JIMMY CONNORS TENNIS	320 F.
DINOLYMPICS	320 F.
GORDO 106	320 F.
POWER FACTOR	190 F.

RESERVEZ VOTRE CONSOLE JAGUAR DES MAINTENANT ET JOUEZ EN DECEMBRE

❑ Je joins un chèque ❑ Je joins un mandat postal ❑ Je paie par C.B : N°..... (date d'expiration C.B : .....)
Nom.....Prénom.....Adresse.....
CP.....VILLE.....Signature obligatoire :

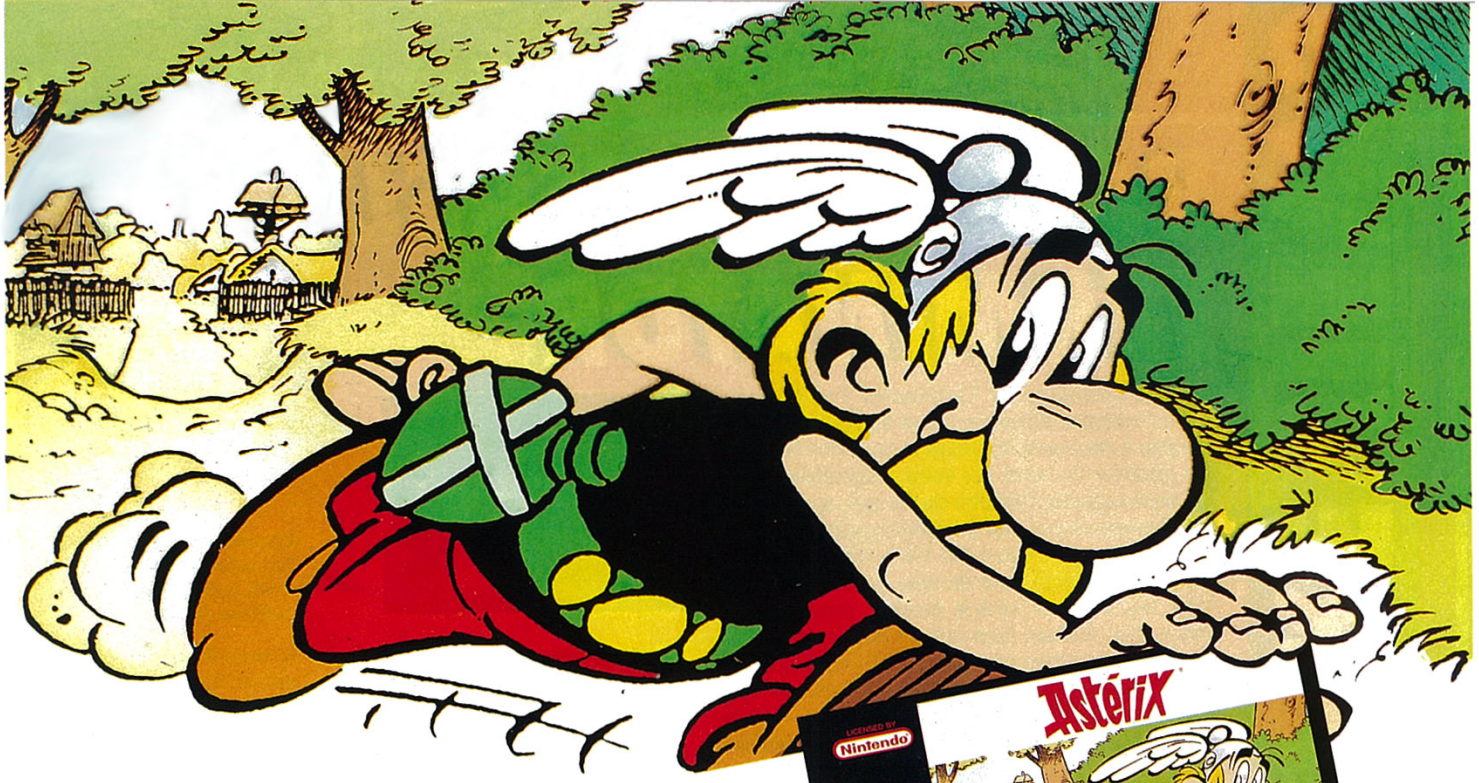
DÉSIGNATION	TOTAL (+ FRAIS DE PORT 70 F.)

Pour tout savoir sur les disponibilités et les nouveautés, et pour commander par minitel 3615 RETOUR 2048

C+25

ATTENTION JAGUAR QUANTITÉ LIMITÉE

RETOUR 2048 - 12, rue de la Fontaine au Roi 75 011 Paris - Tél. : (1) 43.38.76.48 / Fax : (1) 43.38.66.15



© 1993 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ/GOSCINNY-UDERZO

VA-Y AVOIR DE LA BAGARRE !

INFORMATIONS au

36 15

Astérix

ou

36 68 30 20*

*(2,19F La minute)

INFOGRAMES